PC Games

Wissen, was gespielt w[ird]

DVD

EXKLUSIV-DEMO AUF DVD:

BLITZKRIEG

TOP-DEMO: ANNO 1503

€ 4,99 03/03

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

C&C Generals

ALLE 22 MISSIONEN GELÖST!

Tipps & Tricks-Heft zum Herausnehmen

PC Games PROFI-TIPPS
GENERALS
KOMPLETT GELÖST
Alle Taktiken
Alle Einheiten
Alle Missionen

EXKLUSIV:
UNREAL 2
ZUSATZ-LEVEL AUF DVD!

Ist Ihr PC fit für Unreal 2 + C&C Generals?

- Testcenter: Geniale Grafik, aber Ruckelgefahr!
- Verblüffend einfache Tuning-Tricks für jeden PC
- Megatests auf 16 Seiten + über 20 Minuten Videos

TEST

TEST: SPLINTER CELL

Komplett gelöst auf 12 Seiten: Die raffinierten Tricks der Profis!

HARDWARE

RADEON ODER GEFORCE?

Neu: Ati-Grafikkarten im Test & Tuning-Special für Nvidia-Chips

4 191278 204996 03





TOP-DEMO

ANNO 1503 – DIE DEMO

Selbst ausprobieren: aufbauen und kämpfen

BLITZKRIEG
Demo: Ist das Sudden Strike 3?

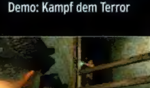


BLACK HAWK DOWN
Demo: Kampf dem Terror





I.G.I. 2: COVERT STRIKE
Demo: Genialer Schleich-Shooter



SPLINTER CELL (NEU)
Demo: Jetzt mit optimierter Grafik





EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Nicht nur die **Hippos sind happy ...**

Dienstag | 14. Januar 2003

Die aktuellen IVW-Zahlen belegen: Im vierten Quartal des vergangenen Jahres wurden erneut mehr PC-Games-Hefte verkauft als im Quartal zuvor – und sogar mehr als im gleichen Zeitraum des Vorjahres. Ein prima Ergebnis, erst recht in Anbetracht der Tatsache, dass viele Computerzeitschriften – von **PC Welt** bis **Bravo Screenfun** – zum Teil deutliche Auflagen-Federn lassen mussten. Ihr Vertrauen motiviert uns sehr und wir danken allen Leserinnen und Lesern für die ungebrochene Treue! Wir versprechen Ihnen, dass wir weiterhin wachsam bleiben, kritisch berichten und Problemfälle wie **Anstoß 4** nicht unter den Tisch kehren.

Freitag | 17. Januar 2003

Normalerweise lehnen wir Tests in den Niederlassungen von Herstellern strikt ab. Doch bei **Unreal 2** machen wir eine Ausnahme, weil wir zwei Tage „unbetreut" in aller Ruhe spielen können: Mit großem Hardware- und Kamera-Gepäck reist unser dreiköpfiges Test-Team zu Infogrames nach Frankfurt, spielt den Shooter komplett durch und testet die Performance auf den verschiedensten Systemen. Deshalb können wir Ihnen schon jetzt einen umfassenden Test (Seite 54), einen interaktiven Test auf DVD sowie handfeste Tuning-Tipps (Seite 133) liefern.

Dienstag | 21. Januar 2003

Was haben Ü-Eier und Spielemagazine gemeinsam? Klar, beide sind unterwegs im Auftrag ewiger Jugend und Glückseligkeit. Doch für den Bundesfinanzminister sind dies klassische „Kombiprodukte" – also „Lebensmittel + Spielzeug" oder „Heft + CD/DVD". Und die will er in Zeiten knapper Kassen deutlich höher besteuern: Statt sieben Prozent Mehrwertsteuer (wie für Lebensmittel und Zeitschriften üblich) sollten künftig 16 Prozent gelten. Nach geharnischtem Protest von Zeitschriftenverlegern und Handel hat der Finanzausschuss des Bundestags diese Steuererhöhung nun doch gekippt, die nicht nur die Happy Hippos empfindlich getroffen hätte – auch die Verlage hätten die höheren Kosten entweder an ihre Leser weitergeben oder bei Redaktion und Produktion sparen müssen. (Spar-)Schwein gehabt!

Mittwoch | 22. Januar 2003

Die guten Kontakte zu den Entwicklern machen's möglich: Senior Level-Designer Matthias Worch von Legend bringt den PC-Games-Lesern bei, wie man Karten mit dem **Unreal 2**-Editor entwirft. Dazu auf DVD: alle Editor-Dateien zum Schritt-für-Schritt-Nachvollziehen (Seite 137) und ein von Matthias persönlich gestalteter Level, den es nur bei PC Games gibt.

Freitag | 24. Januar 2003

Finale Redaktionskonferenz – und die Entscheidung: Wie heißt unser Spiel des Monats? **Splinter Cell** wegen der frischen Spielidee, der atemberaubenden Atmosphäre, der spektakulären Grafik? **C&C Generals** wegen des genialen Balancings, der atemberaubenden Atmosphäre, der spektakulären Grafik? **Unreal 2** wegen der spannenden Einsätze, der atemberaubenden Atmosphäre, der spektakulären Grafik? Sie sehen: Leicht war die Entscheidung diesmal nicht. Welches Spiel sich warum mit 3:2:2 Stimmen durchgesetzt hat, enthüllen wir ab Seite 54.

Samstag | 25. Januar 2003

Unsere Hardware-Profis sind aufgeregt wie Fünfjährige vor der Bescherung: Die allererste Geforce FX auf europäischem Boden trifft an diesem Samstag in der Redaktion ein – und das ist auch kaum zu überhören (warum, lesen Sie auf Seite 16). Weil das ganze Wochenende über durchgebencht und getestet wird, können wir Ihnen – wegen der Last-Minute-Infos ausnahmsweise im News-Teil – schon jetzt eine Einschätzung der neuen Nvidia-Grafikchip-Generation geben.

Einen närrischen Februar und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE



... steht hier zwar neben einem russischen Entwickler, aber auch ein bisschen neben sich selbst (aufgrund am Vorabend verkosteter Moskauer Getränkespezialitäten). Trotzdem war nach der Vorführung klar: **Battlefield Command** wird eines der spannendsten Echtzeit-Strategiespiele 2003!

DAVID BERGMANN



... hat's verbockt: 13 Cheeseburger wollte er innerhalb von 39 Minuten verdrücken – so zumindest der Wetteinsatz. Seinen buchstäblich vollmundigen Ankündigungen folgten jämmerliche neun Burger in 29 Minuten – das reicht noch nicht fürs Guinness-Buch. Weiterüben!

FLORIAN WEIDHASE



... ist Nachteinsätze gewohnt – vor allem, wenn er und sein wackeres Tipps & Tricks-Team aufwendige Projekte wie das **C&C Generals**-Booklet stemmen. Zur Beruhigung: Das Foto stammt von der Silvester-Fete 2002/2003 unter dem Motto „Vampire". Links: Harald Wagner.

Inhalt 3/2003

Aktuelles

Vorschau



Tropico 2
Vergnügungssüchtige Seeräuber, revoltierende Gefangene, mächtige Gegner – in der mittelalterlichen Karibik wird es nicht einfach sein, sich als König der Piraten zu behaupten.

Test

AKTUELLES



Spiele auf DVD

Eine deutlich höhere Speicherkapazität, ein effektiverer Kopierschutz, geringfügig höhere Herstellkosten – die DVD hat gegenüber der CD-ROM unbestreitbare Vorteile. Aber warum gibt es dann keine DVD-Spiele?

S. 24

VORSCHAU



Vier Jahre alt und dennoch up to date – das Weltraum-Epos Freelancer ist von einer anderen Welt. Lesen Sie, wie ein derart alter Titel neue Maßstäbe für SciFi-Actionspiele setzen wird.

S. 42

Freelancer

TEST



Der Multiplayer-Krieg weitet sich aus: Die neue Front von Battlefield 1942 verläuft quer durch Italien. Auf Seite 141 finden Sie überlebenswichtige Profitipps.

S. 102

Battlefield 1942: The Road to Rome



Unreal 2

Offensichtlich inspiriert von den besten SciFi-Filmen der letzten 25 Jahre, hat Legend einen bemerkenswerten Ego-Shooter und das Spiel des Monats erschaffen.

Tipps & Tricks

Hardware

Mit diesen Tipps holen Sie das letzte Quäntchen 3D-Leistung aus Ihrer Geforce3- oder Geforce4-Grafikkarte heraus – bei verbesserter Grafikqualität!

Nie wieder durch Wände bohren, nie wieder lästige Kabelbrüche – mit einem Funknetzwerk können Sie PCs vernetzen, gegeneinander spielen und gemeinsam im Internet surfen.

Service

TEST

S. 68

Grafischer Bombast und 3D-Technologie – C&C bricht mit seiner Vergangenheit. Alles nur Augenwischerei oder hat die weltbekannte Serie endlich Innovationen zu bieten?

C&C Generals

TIPPS & TRICKS



Ein Taktik-Shooter, in dem die Schußwechsel am wenigsten Spaß machen – Splinter Cell setzt nicht nur grafische Maßstäbe. In unserem Test auf S. 94 lesen Sie alle Einzelheiten über den Agenten-Thriller; in der Komplettlösung erfahren Sie den elegantesten Weg durch das Spiel.

S. 145

Splinter Cell

HARDWARE



Dank neuer Funksysteme ist der Aufbau eines Heimnetzwerkes auch ohne Maurer-Arbeiten machbar. Wir stellen kostengünstige Lösungen vor und verraten, wie die Installation gelingt.

S. 176

Funknetzwerke

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER





Wie in Russland der Rubel rollt

Von seinem Moskau-Trip kam Rüdiger mit leuchtenden Augen zurück: „Age of Mythology, Mafia – die verticken da nagelneue Spiele allen Ernstes für drei Dollar.“ Nein, Rüdiger wurde natürlich nicht schief an der Kreml-Mauer angesprochen („Eh, brauchst du?“). Die Spiele gibt's originalverpackt, wenn auch nur mit CD- statt DVD-Hülle, in jedem Kaufhaus (oder besser: in DEM Kaufhaus). Denn die russischen Vertriebe haben vor den Raubkopierern schlichtweg kapituliert – und bieten Top-Spiele zu Tarifen an, zu denen sich das Brennen/Stehlen einfach nicht mehr lohnt. Dadurch werden vernünftige Stückzahlen verkauft und am Ende des Tages kommen die Hersteller dann doch noch auf ihren Schnitt. In Zeiten, in denen für C&C Generals, Unreal 2 und Sim City 4 zumindest in den ersten Verkaufswochen runde 50 Euro verlangt werden, sehnt sich mancher nach Moskauer Verhältnissen – jedenfalls was Spielepreise anbelangt. Keine Bange, wenn sich Projekt-2003-Cowboy, geile Geizkrägen und das ungleiche Kaufrausch-Paar weiterhin solche Preiskriege leisten, sind wir bald so weit: Anno 1503 und FIFA 2003 für 35 Euro, Warcraft 3 für 20 Euro. Utopie? Nö. Der Kassenbon meiner vor- und postweihnachtlichen Geschenk-Einkäufe weist genau diese Preise aus – unverhandelt, direkt ab Palette. Und das sind noch nicht mal Ausnahmen: Spiele, die sich nicht auf Anhieb in den Top 10 platzieren, werden ohnehin sofort günstiger angeboten. Referenzspiele wie Battle Realms oder Stronghold gibt's längst für zehn Euro. Ist das Gejammer von völlig überzogenen Preisen und knallhart abzockenden Herstellern also unbegründet? Was stimmt: Wer ein C&C Generals oder Splinter Cell so schnell wie möglich haben will, zahlt natürlich mehr als vier, sechs, acht Wochen später. Meine Meinung: Für Spiele dieses Kalibers sind selbst 55 Euro allemal gerechtfertigter als reduzierte 20 oder 30 Euro für auf CD gepresste Rohrkrepierer wie Napoleon, Racing Simulation 3, Far West oder Iron Storm.

PETRA MAUERÖDER

MATRIX
Wann kommt **die Matrix?**



Das Spiel zum Film? Falsch! Denn im Mai dieses Jahres kommt nicht das Spiel zum **Matrix**-Sequel **Reloaded** auf den Markt, sondern eine Ergänzung. Weil sowohl die Story des Films als auch des Spiels aus der Feder der Wachowski-Brüder stammt, kann man laut Entwickler Dave Perry (Shiny Entertainment) das Spiel nur verstehen, wenn man den Film kennt, und den Film nur völlig, wenn man mit dem Spiel vertraut ist. Neo wird deshalb zwar auftauchen, aber kein spielbarer Charakter sein. Stattdessen stehen zwei bislang Unbekannte zur Verfügung: Ghost und Niobe. Besonders bei der Animation der zahllosen Artistik-Einlagen will Shiny auftrumpfen: Es gibt allein 100 verschiedene Möglichkeiten, einem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen.

MEN OF VALOR: VIETNAM
Vietcong-Rivale



2015, die Macher von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** bleiben in vertrauten Gefilden und entwickeln einen weiteren Ego-Shooter mit Kriegsthematik, diesmal eben in Vietnam. Anstelle der **Quake 3**- dient die aktuellste **Unreal**-Engine als Grafikmotor. Wie im Konkurrent **Vietcong** (Preview auf Seite 44) werden Sie auf Ihrem Streifzug durch den Dschungel von einer Gruppe Mitstreiter begleitet. Optional lassen sich die Missionen im Kooperativ-Modus angehen. Im Mehrspieler-Modus kämpfen Sie wahlweise aufseiten der US-Streitkräfte, der nordvietnamesischen Armee oder des Vietcong – allerdings erst ab 2004.

ELITE FORCE 2
Zeitloch



Der Erscheinungstermin des Ego-Shooters **Star Trek: Elite Force 2** verschiebt sich auf unbestimmte Zeit. Allerdings strebe man noch immer eine Veröffentlichung in der ersten Jahreshälfte 2003 an. Der Vorgänger von **Elite Force 2** wurde von Raven Software (**Jedi Outcast**) entwickelt, der zweite Teil liegt in den Händen von Ritual Entertainment (**Heavy Metal F.A.K.K. 2**). Die haben sich den Kritiken der Spieler angenommen und versprechen vor allem deutlich mehr Spielumfang. Währenddessen wurden neue, hübsche Bilder des Shooters veröffentlicht.



CRASHDAY

Stunt-reif

Für jeden zerbeulten Kotflügel, für jede zersplitterte Windschutzscheibe gibt es Punkte – je waghalsiger der Stunt, desto besser. Auf speziellen Parcours absolvieren Sie Loopings, springen mittels Schanzen über Abgründe, rammen Hindernisse und schliddern Kurven entlang. Wer mag, darf den fünf Gegenspielern mit Waffen zusätzlich einheizen. Ein mitgelieferter Editor macht es möglich, eigene Strecken zu bauen. Als Erscheinungstermin nennt das deutsche Team von Moon Byte den Oktober 2003.

DEVASTATION

Düstere Zukunftsvision

In 70 Jahren kontrollieren Megakonzerne die Welt und jeder, der aufmuckt, wird von speziell entwickelten Robotern mit Waffengewalt in seine Schranken gewiesen. In diesem Szenario spielen Sie Flynn Haskell, der ähnlich wie J. C. Denton aus **Deus Ex** gegen die Regierung in den Kampf zieht. **Devastation** erscheint im März, basiert auf der neuesten **Unreal**-Engine und enthält auch einen Simulationsmodus, der sich wie ein Taktik-Shooter anfühlen soll und dessen Waffengebrauch ans bekannte **Counter-Strike** erinnert.





HOLIDAY WORLD

Holiday Island 2?

Im Aufbauspiel **Holiday World** (geplant für die erste Jahreshälfte) vom deutschen Entwickler-Team Island Games dürfen Sie Ihr ganz persönliches Ferienimperium erschaffen – und zwar mit 250 Gebäudetypen in einer von sechs Spielwelten (Mallorca, Karibik, Alpen, Rocky Mountains, Safari, Weltraum, Unterwasserwelt). Ziel ist es, die Urlauber der Gegenspieler abzuwerben – entweder durch ein möglichst ansprechendes Urlaubsparadies oder durch Sabotageakte.



VIVISECTOR

3D-Idylle

Vivisector von Action Forms ist ein erstaunlich gut aussehender 3D-Shooter, der Sie auf eine von Mutanten bevölkerte Insel entführt. Dort haben Sie es mit dem Erbe des Bösewichts Dr. Morhead zu tun: Mischungen aus Menschen und Tieren, etwa Feuer speiende Löwen. Aus der Ego-Perspektive setzen Sie sich mit Messern, Pistolen und Gewehren zur Wehr. Mit der gesammelten Erfahrung trainieren Sie Fähigkeiten: Laufgeschwindigkeit, Lebensenergie, Zielvermögen und Abwehrkräfte. Der Rivale heißt natürlich **Far Cry**, Publisher und Termin sind indes noch offen.

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Eiskalte Strategie-Leidenschaft

Warcraft 3-Schurke Ner'Zhul kehrt zurück: Im fernen Northrend werkelt er an seinem teuflischen Plan. In einer dreigeteilten Kampagne wird der Spieler des Add-ons die Suche nach dessen Aufenthaltsort in den riesigen Eiswüsten aufseiten der Nachtelfen, Menschen-Allianz und Untoten erleben können. Die Orks werden auch nicht vernachlässigt und bekommen sogar eine eigene Kampagne mit unabhängiger Story. Blizzard-typisch werden in der Zusatz-CD reichlich neue Einheiten, Zaubersprüche und Helden spendiert, etwa der Blood Mage (Elfen-Zauberer der Menschen), der als Ergänzung des Archmage vorgesehen ist. Auch neue Landschaften stehen zur Verfügung, beispielsweise die regenwaldähnlichen „Versunkenen Ruinen", deren Palmenwälder durch viele Tümpel, Flüsse und Maya-Ruinen unterbrochen werden. Leveldesigner aufgepasst: Der Editor wird aufgebohrt. Mit dem Add-on können eigene Kampagnen einfacher zusammengestellt werden. Mithilfe des Campaign Creator können sogar Zwischensequenzen erstellt werden.



Max Payne 2 noch 2003?

Publisher Take 2 rechnet damit, den Zeitlupen-Shooter Max Payne 2 noch in diesem Jahr zu veröffentlichen. Entwickelt wird der Bullet-Time-Shooter erneut von Remedy aus Finnland und 3D Realms.

Neues zu Jedi Knight 3

Ein Nachfolger zu Jedi Knight 2: Jedi Outcast befindet sich in Entwicklung. Angeblich hat Activision den Titel für das Geschäftsjahr 2004 (beginnt im April) eingeplant. Offiziell bestätigt ist noch nichts.

Anstoß 5 in Planung

Ascaron entwickelt an Teil 5 der Fußballmanager-Serie. Laut Anstoß-4-Projektleiter Guido Eickmeyer sind bereits einige Ideen gesammelt worden. Wichtigster Vorsatz: ein umfangreicher externer Beta-Test VOR Veröffentlichung. Ende Februar folgt Anstoß-4-Patch 1.04.

Gratis-Add-on für Neocron

Reakktor hat ein Add-on namens Dome of York für das Online-Rollenspiel Neocron angekündigt, das eine komplett neue Stadt, neue Clan-Apartments und zusätzliche Charakterklassen enthalten soll. Gibt's nach Fertigstellung zum kostenfreien Download auf www.neocron.de.

Anno 1503 unaufhaltsam

Kaum ein Monat ohne Anno-1503-Erfolgsmeldungen. In den ersten zehn Verkaufswochen gingen über 360.000 Exemplare des Aufbau-Strategiespiels über die Ladentheken. Das sind 75 % mehr als beim erfolgreichen Vorgänger.

Counter-Strike 1.6

Kurz nachdem am 16. Januar Valves Steam-Breitband-Software ins Netz gegangen war, ging sie auch schon wieder offline – die Server waren hoffnungslos überlastet. Die Software wird jedoch benötigt, um die Beta-Version 1.6. von Counter-Strike herunterzuladen. Darin gibt es zwei neue Waffen (Galil und Famas) sowie einen Schutzschild für die Terroristenjäger – ursprünglich für Condition Zero angedacht.

Dungeon Lords

Entwicklerlegende David W. Bradley (Wizardry 5-7, Wizards & Warriors) arbeitet an einem neuen Fantasy-Rollenspiel. Das actionlastige Dungeon Lords soll sich in einer spektakulären 3D-Grafik präsentieren. Obwohl der Multiplayer-Spaß im Vordergrund steht, entwirft Bradley eine umfassende Hintergrundgeschichte.

Was macht eigentlich ... Richard Garriott?

1974 hatte er mit gerade mal 14 Jahren angefangen, Spiele zu programmieren, und bereits sechs Jahre später schaffte er den Durchbruch: Das am heimischen Schreibtisch mit rudimentärsten Mitteln programmierte Rollenspiel Akalabeth verkaufte sich mehr als 30.000 Mal. Danach begann er sein Lebenswerk zu schaffen: die Rollenspiel-Serie Ultima. 1985 gründete er nicht nur die Spieleschmiede Origin, sondern krempelte mit Ultima 4 auch die ganze Serie kräftig um, indem er den so genannten Avatar einführte. Beinahe 15 Jahre später erschien der vorerst letzte Ultima-Teil mit Beteiligung des Altmeisters. Gegenüber PC Games plaudert „Lord British" über sein aktuelles Projekt Tabula Rasa und seine ersten Schritte als Spieleprogrammierer.



PC Games: Wie bist du zu deinem Spitznamen „Lord British" gekommen?

Garriott: „Nun, das ist eine witzige Geschichte. Als ich begonnen habe, Fantasy-Bücher zu lesen und Fantasy-Spiele zu programmieren, meinten ein paar junge Freunde von mir, ich hätte einen britischen Akzent. Dann hat sich auch noch herausgestellt, dass ich in Cambridge, England, geboren bin. In meine ersten Spiele habe ich dann einen Charakter namens Lord British eingefügt und später sowohl Richard Garriott als auch Lord British als Autor meiner Spiele genannt."

PC Games: Benutzt du den Namen immer noch?

Garriott: „Oh ja, dauernd. Sogar wenn ich in der Stadt von Spielern angesprochen werde, nennen sie mich Lord British."

PC Games: Was für eine Art von Spiel wird dein aktuelles Projekt **Tabula Rasa**?

Garriott: „**Tabula Rasa** ist eine Art ‚Nahe-Zukunft-Science-Fantasy', wie wir es gerne nennen. Du kannst dich wirklich als Sieger des Spiels fühlen, wenn du Quests annimmst. Aber es besteht auch die Möglichkeit, mit deinen Freunden und Verbündeten zu interagieren. Geschafft haben wir das durch eine Umstrukturierung der gewohnten Spielewelt: Statt einfach nur einen riesigen virtuellen Kosmos wie in **Ultima Online** zu haben, kreieren wir Sozialsphären, so genannte „Massively Multiplayer-Hubs", etwa die Hauptstadt. Sobald du diese Sphären verlässt, kannst du, um im **Ultima**-Jargon zu bleiben, mit deiner Gruppe die Quest des Avatar bestreiten. Solange ihr diese Quest spielt, fühlt ihr euch wie in einem Solo- oder partybasierten Spiel. Und wenn andere Partys ebenfalls diese Quest bestreiten wollen, können sie eine Kopie dieser Abenteuerserie spielen, als wäre sie extra für ihre Gruppe gemacht." (Ähnlich wie in **Diablo 2**, allerdings eine Spielewelt statt der Quest, Anm. der Red.)

PC Games: Was ist mit den speziellen Items oder Waffen, die man auf solchen Quests einsammeln kann? Werden die auch dupliziert?

Garriott: „Ja, wenn ihr wieder in der Stadt seid, könnte es gut passieren, dass ihr jemandem über den Weg lauft, der eine ähnliche Quest gewonnen hat und deshalb ähnliche Gegenstände wie ihr besitzt."

DER PC-GAMES-PREISVERGLEICH

Teurer (Spiel-)Spaß?

Drei US-Dollar für ein top-aktuelles, originalverpacktes Computerspiel direkt vom Hersteller – mit dieser Strategie versucht Maddox Games, der Flut von Raubkopien in Russland Einhalt zu gebieten. Wer seine Spiele aber doch lieber im Fachgeschäft kauft und ein Handbuch sowie eine aufwendige Verpackung wünscht, muss auch in Russland ordentlich Geld auf die Ladentheke legen. In Deutschland hingegen scheint sich der Preis für Top-Neuheiten auf Preise zwischen 40 und 50 Euro einzupendeln. (Zu) teuer? Ein Blick über die Grenzen zeigt, dass in anderen Ländern bis zu 42 Prozent höhere Preise verlangt werden – und dies trotz Internet-Handel, Europäischer Union und liberalisierter Märkte. Die Italiener werden offenbar am stärksten geschröpft.

	Age of Mythology	C&C Generals	Splinter Cell	Total Immersion Racing	Everquest: Planes of Power	
	Microsoft	EA	Ubi Soft	Empire	Ubi Soft	PREISINDEX
USA	€ 37,-	€ 46,-	€ 37,-	€ 28,-	€ 24,-	0,87
Großbritannien	€ 38,-	€ 45,-	€ 38,-	€ 38,-	€ 23,-	0,92
Deutschland	€ 44,-	€ 50,-	€ 45,-	€ 35,-	€ 24,-	1,00
Österreich	€ 44,-	€ 50,-	€ 45,-	€ 35,-	€ 24,-	1,00
Australien	€ 48,-	€ 46,-	€ 49,-	€ 30,-	€ 35,-	1,05
Spanien	€ 43,-	€ 50,-	€ 50,-	€ 40,-	€ 30,-	1,08
Frankreich	€ 50,-	€ 48,-	€ 40,-	€ 53,-	€ 30,-	1,12
Schweden	€ 49,-	€ 53,-	€ 46,-	€ 49,-	€ 26,-	1,13
Niederlande	€ 50,-	€ 50,-	€ 50,-	€ 50,-	€ 30,-	1,16
Italien	€ 65,-	€ 60,-	€ 60,-	€ 63,-	€ 33,-	1,42

Durchschnittspreise repräsentativer Online-Anbieter. Euro-Umrechnung auf Basis der Devisenkurse vom 27.01.03

MGS 2: SUBSTANCE

Schlange mit **Substanz**

Am 7. März soll nun endlich die PC-Fassung des erfolgreichen Action-Taktik-Mix aus Fernost erscheinen und prompt muss sich Hauptcharakter Solid Snake gegen Schattenparker Sam Fisher behaupten. Dass sich **Metal Gear Solid** zumindest grafisch auch nach über einem Jahr nicht verstecken muss, beweisen die neuesten Screenshots.





AMERICA 2

Der wilde, wilde **Westen**



Während die Mainzer **America**-Erfinder bei Related Designs das 3D-Spiel **No Man's Land** für CDV produzieren, kümmert sich der noch weitgehend unbekannte Hannoveraner Entwickler Exortus um den Nachfolger des recht erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels **America** (wird voraussichtlich im Herbst erscheinen). Das Data-Becker-Spiel versetzt Sie wie bereits der Vorgänger in den Wilden Westen und lässt Sie aufseiten der Indianer, Konföderierten oder Outlaws in der Einzelspielerkampagne historisch korrekte Kämpfe und Mehrspielerduelle gegen bis zu sieben menschliche Gegner austragen. Neu: die 3D-Grafik.



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa
expert
HOT & LOT of FUN
45.-€
14.-€
45.-€
Battlefield 1942 (USK 16)
Multiplayer-Shooter-Action in einer neuen Dimension!
Voraussichtlich ab 7.02.2003 erhältlich!
Battlefield 1942 >The Road to Rome< AddOn (USK 16)
Nach dem großartigen Erfolg von Battlefield 1942 liefert das Addon The Road to Rome den zahlreichen Fans neue Herausforderungen für Ihre Kampagnen!
14.-€
Sim City 4 (USK o.A.)
SimCity™ ist zurück! In SimCity™ 4 baut der Spieler nicht einfach nur seine eigene Stadt, sondern haucht ihr auch Leben ein. Durch die erstmals eingesetzte 3D-Engine wird die Darstellung der Stadt so realistisch wie nie zuvor!
49.-€

MEINUNG
DIRK GOODING



Trostpflaster für PC-Spieler

Es gibt mittlerweile kaum noch ein PC-Spiel, das aufgrund von Hardware-Problemen oder Programmier-Fehlern nicht mindestens einen Patch benötigt. Mal läuft der Liga-Modus nicht einwandfrei, dann hapert es bei der künstlichen Intelligenz, das Programm liefert lustige Fehlermeldungen beim Abspeichern oder funktioniert partout nicht mit der allerneusten Grafikkarte. Fairerweise muss man sagen: Nicht immer trägt der Spiele-Entwickler die Schuld – Grafikkarten-Hersteller wie Ati oder Nvidia veröffentlichen schon mal fehlerhafte Treiber und schon stürzt das neue Spiel ab oder es kommt zu Grafikfehlern. Konsolenspieler können über so was nur schmunzeln. Hier ändert sich die Hardware nicht alle paar Monate, die Entwickler können sich also völlig auf ein System konzentrieren. Zudem wird allgemein ein höherer Aufwand bei der Bug-Beseitigung betrieben, denn anders als beim PC gibt es auf PlayStation 2 oder GameCube keine Möglichkeit zur Fehlerbeseitigung, nachdem das Spiel erst mal im Handel ist. Qualitätskontrollen werden das, was sie sein sollten: ernst genommen. Wer allerdings eine Xbox gekauft hat, dem könnte das Lachen über bugverseuchte PC-Spiele bald vergehen. Microsofts Wunderkiste besitzt nämlich als einzige Konsole eine Festplatte – laut Werbung für neue Levels, Sounds und Tralala. Von Patches ist da nicht die Rede. Doch genau das – glaubt man Berichten – haben Epic Games und Digital Extremes jetzt mit Unreal Championship vor. Aufgrund von auffälligen Performance-Problemen und kleineren Bugs will man demnächst einen Patch herausbringen. Na super! Als Tuning-Redakteur weiß ich: Auf dem PC benötigt Unreal Tournament 2003 im Solospiel gegen mehr als vier Bots mindestens zwei GHz, um bei den aufwendigen, simultanen KI- und Effekt-Berechnungen nicht vorzeitig schlapp zu machen. Dass Unreal Championship auf der Xbox-CPU mit 733 MHz trotz Optimierung nicht anständig läuft, hätte ich Epic auch vorher sagen können. Jetzt wird's spannend: Wird dadurch eine Art Domino-Effekt bei den Publishern und Entwicklern ausgelöst? Nach dem Motto: „Wenn die dürfen, dann können wir ja auch ein bisschen..."? Falls das Patchen von Xbox-Spielen jetzt Schule macht, wird aus dem einstigen Super-Feature „Festplatte" eine Endlagerstätte für Patches anstelle von neuen Levels. Da kann man dann auch gleich beim PC bleiben!

ROME: TOTAL WAR

Praetorians-Konkurrent





Im Taktik-Spiel **Rome: Total War** von Creative Assembly (**Shogun**, **Medieval**) befehligen Sie Armeen mit bis zu sage und schreibe 10.000 Einheiten und übernehmen dabei die Rolle historischer Größen wie Julius Cäsar, Hannibal oder Spartakus. Herausragend ist in diesem Zusammenhang die Grafik: Die fein gerenderten, extrem detaillierten 3D-Figuren sollen die Spielgeschwindigkeit auch dann nicht beeinträchtigen, wenn sie zu Tausenden den Bildschirm bevölkern – die neue **Total War**-Grafik-Engine macht's möglich. Die visuell spektakulären Massenschlachten werden von abwechslungsreichen Einheiten geschlagen, darunter Legionäre, Hopliten, Barbarenhorden, Kriegselefanten, Streitwagen, Belagerungstürme, Rammböcke und Katapulte mit Feuergeschossen. Als Erscheinungstermin nennt Publisher Activision den August 2003.

SACRED

Aufs **richtige Pferd** gesetzt



Von Ascaron kommt der **Diablo**-Konkurrent **Sacred**. Mit einem von sechs Charakteren (Gladiator, Magier, Dunkelelf, Waldelfin, Seraphim oder Vampir-Lady) ziehen Sie durch die Lande von Ancaria, um dem finsteren Magier Shaddar das Handwerk zu legen. Reittiere ermöglichen es den Recken, große Entfernungen schneller zurückzulegen oder etwa von einem Pferderücken aus mit Pfeil und Bogen zu schießen. Noch im Frühjahr 2003 dürfen Sie alleine oder mit bis zu 16 Freunden das Schicksal von Ancaria in die Hand nehmen.

BLACK & WHITE 2

Neue Details enthüllt

Der zweite Teils von **Black & White** soll vor allem eines leisten: dem Spieler mehr Freiheiten geben. **Black & White 2** spielt in einer Welt, in der zwischen den einzelnen Völkern ein erbitterter Krieg herrscht, und Sie haben die freie Wahl, Frieden zu schaffen oder einem Volk bei der Vernichtung der Feinde beizustehen – im Gegensatz zum ersten Teil gibt es keine Quests mehr, die gut oder böse gelöst werden müssen. Außerdem passt sich nun nicht mehr nur die Kreatur Ihrer Gesinnung an, sondern auch die Umgebung verändert sich, so dass beispielsweise Bäume ihre Blätter verlieren.



INDY RACING LEAGUE

In der **ersten Liga**

Die Rennspielexperten von Codemasters (**Colin McRae 3**, **DTM Race Driver**) haben ein neues Eisen im Feuer: **Indy Racing League**, das offizielle Spiel zur Rennserie. Besonderes Augenmerk gilt der Realitätsnähe, sowohl beim Handling, den Rennabläufen als auch bei der Präsentation, die ganz im Stile amerikanischer TV-Übertragungen gehalten sein soll. Die Lizenz beinhaltet auch originale Autos, Strecken, Fahrer und Teams. Die Flagge senkt sich noch im Frühjahr.

DOUBLE K

Rock im **Ring**

Vitali und Vladimir Klitschko wollen mehr als nur den ollen Onkel Lennox umnieten: Nach dem Leinwandauftritt in **Ocean's Eleven** bekommen die KO-Brüder nun ein eigenes PC-Spiel. Dabei stehen sie nicht nur fürs Motion Capturing zur Verfügung, sondern auch beratend. Besonders der angekündigte Storymode dürfte interessant werden. Abgesehen von der Wirtschaftssimulation **Sports TV Boxing** (= **RTL Boxen Extra**) gibt es für Box-Freunde bislang wenig Auswahl.



jetzt auch mit spielbarer Demo!
Gutschein
Hol ich mir!
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)
Gratis
McMEDIA
Die Spezialisten für Video- und Computerspiele
Die besten Spiele ...
Wir haben sie alle!
Unreal II - The Awakening (PC)
*UVP
49,99
Xbox + World Racing
SPAR-BUNDLE
299,99
Du sparst 14,99
Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:
Top-Demo zu Splinter Cell
Battle Engine Aquila (PS2+Xbox)
*UVP
59,99
Master of Orion 3 (PC) Englische Version
Verfügbar ab 21.02.
*UVP
49,99
*UVP
64,99
Grand Prix 4 (PC)
29,99
Du sparst 20 Euro!
Racing Evoluzione (Xbox)
*UVP
59,99
Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "Splinter Cell". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt´s gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!
HOL SIE DIR!
Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!
* Bei den genannten Preisen handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers. Den aktuellen McMEDIA-Tiefpreis erfährst du beim McMEDIA-Fachgeschäft deiner Wahl
Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe! Wo, erfährst du unter Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11, Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr oder jederzeit unter www.mcmedia.de mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften.
Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten

Master of Orion 3

Das Release-Theater um Master of Orion 3 ist zu Ende. Laut Infogrames soll das bereits seit Monaten regelmäßig verschobene Runden-Strategiespiel nun am 25. Februar 2003 erscheinen. Eine Begründung für die Verzögerungen wurde seitens Infogrames nicht genannt.

Raven Shield

„Die deutsche Version von Raven Shield wird ungekürzt im Handel erscheinen. Einziger Unterschied zur US-Fassung: die Sprache." Diese Pressemitteilung von Ubi Soft zeigt die neue Tendenz zu unzensierten Spielen – auch Electronic Arts erklärte, dass Entschärfungen größtenteils überflüssig seien.

Tomb Raider Special Edition

Im Mai wird endlich eine weitere Tomb-Raider-Episode erscheinen. Für echte Fans hat Eidos eine Special Edition entworfen, die auf 7.500 Stück limitiert ist und 70 Euro kosten wird. Enthalten sind neben dem Spiel eine Soundtrack-CD, eine Making-of-CD, eine Taschenlampe, ein Schlüsselband, ein Notizblock, ein DIN-A3-Poster, eine Postkarte und ein Aufkleber.

Vivendi von Microsoft gekauft?

Vivendi Universal will zum Abbau von 13 Mrd. Euro Schulden die mit rund 1,5 Mrd. Euro bewertete Spielesparte (Diablo 2, Warcraft 3, Half-Life) verkaufen. Als Interessenten wurden Sony und Electronic Arts ins Gespräch gebracht – der Käufer soll Gerüchten zufolge aber Microsoft sein. Einen Kommentar wollte bei Redaktionsschluss keines der Unternehmen abgeben.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Laut Infogrames wird das Neverwinter-Nights-Add-on Shadows of Undrentide deutlich umfangreicher als anfangs geplant: Statt knapp 30 werden nun über 40 Stunden Spieldauer erwartet. Dafür verspätet sich die Veröffentlichung des Rollenspiel-Add-ons um drei Monate: Der nun geplante Release-Termin ist erst der Mai 2003.

Neues D&D-Rollenspiel

Die Fallout-Macher von Troika arbeiten gerade an Greyhawk: The Temple Of Elemental Evil, das noch im Laufe dieses Jahres erscheinen soll. Das Spiel basiert auf der dritten Ausgabe des D&D-Regelwerks und bietet altbewährte Charakterklassen wie etwa die Lizard Men.



WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Team-Fähigkeiten verstärkt

Das für Mai angekündigte **Wolfenstein: Enemy Territory** ist nicht auf Einzelkämpfer ausgelegt, sondern betont vielmehr das geschickte Vorgehen im Team. Im Solo-Modus haben Sie sechs computergesteuerte Gehilfen, denen Sie per Maus, ähnlich wie in einem klassischen Taktik-Shooter, Anweisungen geben können – etwa „Folgt mir", „Geht dahin" oder „Greift an". Wie in **Team Fortress** oder **Battlefield 1942** werden verschiedene Charakterklassen mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten auswählbar sein (zum Beispiel Sanitäter, Ingenieure oder Soldaten). Neu: Sowohl in Single- als auch Multiplayer-Partien können diese Talente weiterentwickelt werden. Für Abwechslung sorgen die Karten: In jeder Mission gilt es, unterschiedliche Ziele zu erfüllen, indem man sich kartenspezifischer Fahrzeuge oder Gegenstände bedient – etwa kann man mit einer Pumpe ein Stollensystem trockenlegen, um dadurch zum Zielgebiet vorzudringen.

GERÜCHTE BESTÄTIGT

GTA: Vice City kommt!

Nach langem Hin und Her, nach etlichen Gerüchten und Dementis steht es nun endlich fest: **GTA: Vice City** wird für den PC erscheinen. Das hat Take 2 gegenüber PC Games bestätigt. Details zur PC-Version oder gar einen Veröffentlichungstermin gibt es bislang aber nicht. Es ist aber davon auszugehen, dass die Umsetzung des Quasi-Nachfolgers zu **GTA 3** von der Maussteuerung und einer höheren Grafikauflösung profitieren wird.





RESTRICTED AREA

Futuristisches Hack & Slay

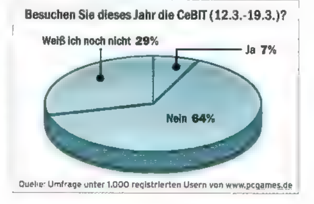
Das noch ruhmlose Hamburger Entwicklerstudio Master Creating gab die Entwicklung des in einem Endzeit-Szenario angesiedelten Action-Rollenspiels **Restricted Area** bekannt. Der Spieler hat dabei wie im spielerischen Vorbild **Diablo 2** die Wahl zwischen verschiedenen Charakteren: dem Ex-Agenten John Johnson, einer Psionikerin, die sich einer futuristischen Form der Magie bedient, einem asiatischen Martial-Arts-Experten oder einer Hackerin. Alle vier können insgesamt 30 Fertigkeiten erlernen und ausbauen. Das Spiel wird voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen.

MESSE-PLÄNE

Bitte ein (Ce-)Bit



Kein Weiterkommen in überfüllten Gängen, überteuerte Verpflegung, Staus an den Zufahrtsstraßen, Gedränge an den Ständen: Zwei Drittel unserer Leser wissen schon jetzt: „Das tu' ich mir nicht an". Nur knapp sieben Prozent sind in Hannover vor Ort, der Rest informiert sich in Zeitschriften wie PC Games über die Neuheiten der Messe.





Unreal II
THE AWAKENING
PRALL VOLL
mit neuster Hardware
PC-SPEZIALIST Game-Tower
AMD Athlon™ XP 2600+
• AMD Athlon™ XP 2600 mit Quantispeed Architektur (FSB 333) • Leadtek nForce Markenmainboard K7NCR18D Pro mit 4xPCI, 1 (8X) AGP, 3xDIMM, USB 2.0, etc. • 512 MB DDR RAM PC333 Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by GeForce4 Ti 4200 (AGP 8X) mit 128 MB und TV Out • 120 GB Markenfestplatte • schneller 48x12x48x CD-Brenner • schnelles 16x48x DVD-Laufwerk • Netzwerk onboard (PC DSL-fähig) • Firewire onboard • 5.1 Sound onboard • 24 Monate Gewährleistung
CHIP
Leadtek Winfast K7NCR18D-PRO
"sehr gut"
1299,-
AMD
Athlon
NVIDIA
DDR
DVD
PC SPEZIALIST
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music

Rage am Ende

Dem britischen Entwickler Rage (Expendable, Incoming) wurden sämtliche Kreditlinien gestrichen. Damit verlieren etwa 150 Beschäftigte ihren Job. Die Rechte an Lamborghini sollen verkauft werden, damit ein anderes Team das Rennspiel fertig stellen kann.

Ascaron reduziert

Das Anstoß-4-Debakel hat das Gütersloher Unternehmen dazu gezwungen, die hauseigene Grafik-Abteilung aufzulösen. Davon betroffen sind 16 Beschäftigte. Laut Ascaron waren die Entlassungen unvermeidbar, weil die Anstoß-4-Verkäufe deutlich unter den Erwartungen lagen.

Jowood kämpft

Das angeschlagene österreichische Unternehmen Jowood (Industriegigant 2) schrumpft sich gesund. Nach finanziellen Turbulenzen wurden 120 der insgesamt 280 Mitarbeiter entlassen; die elf Firmenstandorte sollen auf je einen in Deutschland und Österreich verringert werden. Für 2003 sind 14 Spiele geplant, zwölf davon sollen Top-Titel vom Kaliber eines Gothic 2 werden.

Filmrechte bei Activision

Activision hat sich die Vermarktungsrechte an den drei kommenden Animationsfilmen des Hollywood-Studios Dreamworks SKG gesichert: Madagascar, Over the Hedge und Sharkslayer, das 2004 den Anfang macht.

Neue Unreal-Spiele

Scion, eine Tochterfirma von Epic (Unreal Tournament 2003), kündigt zwei neue Spiele an. Beide sollen auf der aktuellen Unreal-Engine basieren und im Action-Genre angesiedelt sein. Allerdings wird nur eines davon auch auf dem PC erscheinen. Studioleiter bei Scion ist Michael Capps, der auch für die Entwicklung des Taktik-Shooters America's Army verantwortlich war.

Neo Software wird zu Rockstar Vienna

Der Wiener Entwickler Neo Software (Der Clou! 2) trägt jetzt den Namen Rockstar Vienna. Neue Projekte der Firma, die schon vor längerer Zeit von Take 2 Interactive aufgekauft worden ist, wurden noch nicht angekündigt. Rockstar entwickelte unter anderem GTA 3 und GTA Vice City.

Geforce FX im Testlabor

LAST MINUTE!

Buchstäblich in letzter Minute: In einer Nacht-und-Nebel-Aktion konnten wir kurz vor Redaktionsschluss die erste Geforce-FX-Grafikkarte testen: Terratecs Mystify 5800 Ultra!



Es ist so weit: Nachdem die ersten Testmuster bereits Ende Dezember erwartet wurden, landete am 25. Januar endlich die erste frisch gelötete Geforce-FX-Grafikkarte in der Redaktion. Ein Wochenende lang haben wir das Referenzboard von Terratecs Mystify 5800 Ultra auf Herz und Nieren geprüft und dabei hochinteressante Praxis-Erfahrungen mit Nvidias neuem Power-Grafikchip machen können. Ganz im Gegensatz zu den Geforce4-Modellnamen ist es bei Nvidias neuer Grafikkarten-Generation nicht besonders schwierig, die verschiedenen Grafikchips auseinander zu halten. Der Geforce FX 5800 arbeitet mit 400 MHz Chiptakt und 800 MHz effektivem Speichertakt. Die Mystify 5800 Ultra von Terratec setzt allerdings auf den Geforce FX 5800 Ultra und rechnet mit 500 MHz Chiptakt und sagenhaften 1.000 MHz effektivem Speichertakt (Geforce4 Ti-4600: 650 MHz, Radeon 9700 Pro: 620 MHz)! Besonders ins Auge sticht der riesige Kühlapparat, den Nvidia kurzerhand FX Flow nennt und der sogar den ersten PCI-Steckplatz neben dem AGP-Port (den Steckplatz für die Grafikkarte) belegt – eine sehr beeindruckende Konstruktion.

Seine Lautstärke ist allerdings enttäuschend hoch. Da sich die Lüftergeschwindigkeit nicht manuell regeln lässt, arbeiten Grafikchip und der Lüfter im 3D-Modus auf Hochtouren. Das macht sich auch in der Lautstärke bemerkbar, denn die steigt auf stolze 62 Dezibel (*) und ist damit ungefähr so laut wie normale Sprache ab einem Meter Entfernung. Zum Vergleich: Xelos' Radeon 9700 Pro liegt unter 3D-Belastung bei rund 48 dB (vergleichbar: leise Musik), Elsas Radeon 9500 Pro bei nur 45 dB. Ob die Grafikkarten mit dem langsameren FX 5800 auch die laute FX-Flow-Technik verwenden, ist bisher noch nicht klar.

Die 3D-Leistung der Mystify 5800 Ultra ist niedriger als erwartet. Im normalen Spielbetrieb mit **Unreal Tournament 2003** muss sich die Platine einer Radeon 9700 Pro von Ati geschlagen geben – in anderen Spielen zeigt sich fast nur im Qualitätsmodus ein Leistungsvorsprung. Die Kantenglättungsoptionen 4xS, 6xS und 8xS sorgten mit den beigelegten Treibern für Grafikfehler in **No One Lives Forever 2** und **Dungeon Siege**. Ob Spieler aber für die laute Platine ihr Konto plündern, bleibt aufgrund der günstigeren Alternativen Radeon 9500 Pro und 9700 Pro zu bezweifeln. Besitzern eines ohnehin sehr ruhigen PCs bleibt nur die Hoffnung auf die (hoffentlich) etwas leisere Geforce FX 5800. BERND HOLTMANN

* Alle Lautstärketests bei einer Umgebungslautstärke von ca. 30 dB



BEEINDRUCKEND Neben Tom Clancy's Splinter Cell und Unreal Tournament 2003 legt Terratec den neuen Geforce-FX-Karten auch das 3D-Actionspiel Gun Metal bei.

Was ist Geforce FX?



Klingt irgendwie bekannt? Logisch, denn der Geforce FX ist Nvidias fünfter Grafikchip aus der erfolgreichen Geforce-Serie.

Geforce FX ist der neue Grafikchip des kalifornischen Chip-Produzenten Nvidia. Der fünfte Chip der Geforce-Reihe wurde zunächst unter dem Codenamen NV30 gehandelt und unterstützt Microsofts aktuelle Spiele-Schnittstelle DirectX 9.0 (Heft-CD/DVD). Nachdem Konkurrent Ati schon seit mehreren Monaten eigene DirectX-9-Grafikchips (Radeon 9500/9500 Pro/9700/9700 Pro) an den Mann bringt, befindet sich Nvidia in Zugzwang, den Technologie-Vorsprung und die Produktvielfalt der Kanadier aufzuholen. Folglich bringt man den Geforce FX zunächst in zwei unterschiedlich getakteten Versionen in den Handel, den Geforce FX 5800 Ultra und den Geforce FX 5800. Welche 3D-Effekte mit den neuen DirectX-9-Beschleunigern möglich sind, entnehmen Sie der Vorschau in PC Games 02/2003 ab Seite 160.

Wie schnell ist Geforce FX?

Die erste Geforce-FX-Grafikkarte stellt sich unserem 3D-Vergleichstest.

Unreal Tournament (v2166, Flyby)

FPS, 1.024 x 768, Farbtiefe 32 Bit

Grafikkarte	[illegible]*	Standardmodus
Geforce FX 5800 Ultra	143	196
Geforce FX 5800	121	190
Radeon 9700 Pro/128 MB	109	201
Geforce4 Ti-4600/28 MB	65	167

Aquanox 2

FPS, 1.024 x 768, Farbtiefe 32 Bit

Grafikkarte	[illegible]*	Standardmodus
Radeon 9700 Pro/128 MB	69	102
Geforce FX 5800 Ultra	63	76
Geforce FX 5800	55	76
Geforce4 Ti-4600/128 MB	30	74

Überraschend: In **Unreal Tournament 2003** werden die neuen FX-Karten im Standardmodus von der Radeon 9700 Pro überrundet. In **Aquanox 2** ist die Ati-Konkurrenz zusätzlich im Qualitätsmodus schneller als Nvidias beide Neueinsteiger.

Einstellungen: Athlon XP 2.600+, Nforce2, 512 MB DDR333, Windows XP Professional, DirectX 9, Grafiktreiber Nvidia: 42.63; Ati: 62.55

Legende: [illegible] | Standardmodus

* 2x Kantenglättung, 4facher anisotroper Filter

Warum keine Wertung?

Auch wenn es sich bei der Testplatine um ein Serienmodell handelt, wartet PC Games wie bei allen Grafikkartentests auf eine originalverpackte Version, um auch den Inhalt und die Verarbeitung in die Wertung einfließen zu lassen. Den finalen Test der Mystify 5800 Ultra finden Sie also in der nächsten Ausgabe. Dann liefern wir Ihnen natürlich eine ausführliche Kaufberatung und ebenso detaillierte 3D-Testergebnisse – auch und gerade mit den neuesten Spiele-Knüllern.

Die 10 besten deutschen Spielehersteller

1. Sunflowers

Eine Firma – eine Erfolgsstory. **Anno 1602** wurde nahtlos vom noch erfolgreicheren **Anno 1503** als meistverkauftes deutsches PC-Spiel abgelöst. Vielen Fans fehlt nur noch der Mehrspielermodus zum Glück. Jetzt umlagern potenzielle Aufkäufer die hessische Firma.



2. Blue Byte

Action (**Schleichfahrt**, **Extreme Assault**), Rollenspiel (**Albion**), Runden-Strategie (**Battle Isle**): kaum ein Genre, an dem sich die Mülheimer (heute Teil von Ubi Soft) nicht versucht hätten. Aushängeschild bleibt die **Siedler**-Serie, deren fünfte Folge soeben entsteht.



3. Egosoft

Das Entwicklerstudio setzt seit 1999 auf die **X: Beyond The Frontier**-Reihe. Noch im Laufe dieses Jahres wird **X 2** erscheinen, das bereits bei einem Besuch der Entwickler mit fantastischer Grafik begeisterte.



4. Crytek

Die traumhafte Grafik des Ego-Shooters **Far Cry** begeistert bereits jetzt unsere Leser. Anders ist es kaum zu erklären, dass die Coburger auf Platz 4 der zehn besten deutschen Spielehersteller gelandet sind, ohne bisher einen Titel veröffentlicht zu haben.



5. Ascaron

Trotz der letztjährigen **Anstoß 4**-Pleite schaffen es die Gütersloher mühelos in die Top 10. Die eingefleischten Fans halten dem Traditionsunternehmen (**Patrizier 1** und **2**, **Port Royale**) auch in schweren Zeiten die Treue.

ASCARON

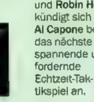
6. Yager Development

Berlin kommt gut: noch ein Newcomer, den unsere Leser bereits vor der Veröffentlichung ihres in diesem Fall sogar namensgebenden Erstlingswerks, eines brachialen SciFi-Shooters, in den Olymp der deutschen Spieleschmieden befördern.



7. Spellbound

Mit **Airline Tycoon** wurde die Firma aus Kehl am Rhein (an der deutsch-französischen Grenze) bekannt. Nach **Desperados** und **Robin Hood** kündigt sich mit **Al Capone** bereits das nächste spannende und fordernde Echtzeit-Taktikspiel an.





8. Attic

Für lange Zeit mit den **Das Schwarze Auge**-Spielen der Inbegriff für das Rollenspiel-Genre, endete die Attic-Firmenhistorie abrupt mit dem nie erschienenen **LMK**, aus dem später **Divine Divinity** wurde. Die Firma aus dem schwäbischen Albstadt schlitterte in die Pleite, Firmengründer Guido Henkel produziert jetzt PDA-Spiele in den USA.

attic

9. Factor 5

Nach dem legendären **Turrican** aus dem Jahre 1990 folgten ab Mitte der 90er-Jahre zahlreiche Kooperationen mit LucasArts – etwa das erfolgreiche **Star Wars: Rogue Leader** für Nintendos GameCube.



10. CDV

Der Karlsruher Entwickler und Publisher gehört zu den erfolgreichsten PC-Spiele-Anbietern: **Neocron**, **Sudden Strike 1** und **2**, **American Conquest**, **Cossacks** um nur einige zu nennen. In Entwicklung: **Breed** und **No Man's Land**.

cdv

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit mehr als 1.000 Teilnehmern

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts



Medal of Honor: Allied Assault
Wenngleich die Qualität des vor Weihnachten erschienenen Add-ons Spearhead gegenüber dem Basisspiel deutlich abflacht, sorgt die Zusatz-CD trotzdem für einen Hitparaden-Sprung des Ego-Shooters um elf Plätze.



TOP 10 DEUTSCHLAND — SATURN

1	SIM CITY 4
2	ANNO 1503
3	GOTHIC 2
4	DIE SIMS DELUXE EDITION
5	FUSSBALLMANAGER 2003
6	AGE OF MYTHOLOGY
7	EMPIRE EARTH UNIVERSE
8	HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
9	BATTLEFIELD 1942
10	RTL SKISPRINGEN 2003

Quelle: Saturn

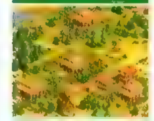


WAS SPIELT MAN IN ...?

1	ASHERON'S CALL 2
2	UNREAL TOURNAMENT 2003
3	SYBERIA
4	NEVERWINTER NIGHTS
5	AMERICAN CONQUEST
6	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
7	HITMAN 2
8	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
9	COSSACKS
10	WARCRAFT 3

Quelle: MCV

ABSTEIGER DES MONATS



Anno 1503 (Demo auf DVD) verabschiedet sich vom komfortablen dritten Platz, Runaway fliegt aus den Top 10. Kurze Gastspiele für Anstoß 4 (Premiere auf Platz 13) und Aquanox 2: Beide sind nach nur einem Monat abgestiegen.

DAUERBRENNER DES MONATS



Die Tipps&Tricks-Anfragen der PC-Games-Leser zeigen es: GTA 3 und Mafia, beide seit mehr als einem halben Jahr auf dem Markt, werden immer noch mit Begeisterung gespielt. Nachschub ist in Sicht: Vice City kommt im Sommer!

BELIEBTESTE GENRES



Gleich sechs Rollenspiele, darunter Gothic 2 als klare Nummer 1, verteilen sich auf 25 Ränge – Neuheiten, Klassiker, 2D, 3D, actionreiche und klassische Vertreter. Und: 2003 rollt eine wahre Online-Rollenspiel-Welle an.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Jedes dritte Spiel kommt von Electronic Arts. Doch Splinter Cell (Ubi Soft), C&C Generals (EA) und Unreal 2 (Infogrames) dürften die Ranglisten im Februar gehörig durcheinanderwirbeln – ob Gothic 2 durchhält?

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	1	–	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood	01/03 / 91	
2	4	▲	Unreal Tournament 2003	Epic / Infogrames	11/02 / 92	
3	5	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
4	2	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / 92	
5	6	▲	Mafia	Illusion Softworks / Take 2	10/02 / 89	
6	11	▲	Counter-Strike	Counter-Strike.net / Vivendi Universal	02/01 / 84	
7	3	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
8	7	▼	Warcraft 3	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 / 92	
9	8	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 / 86	
10	9	▼	Morrowind	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 / 91	
11	18	▲	GTA 3	Rockstar Games / Take 2	07/02 / 89	
12	23	▲	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 / 87	
13	14	▲	FIFA 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 / 90	
14	16	▲	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
15	10	▼	Runaway	Pendulo Studios / dtp	01/03 / 83	
16	16	–	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA Games / Electronic Arts	12/02 / 82	
17	12	▼	Gothic	Piranha Bytes / ak Tronic	04/01 / 85	
18	28	▲	Deus Ex	ION Storm / Eidos Interactive	10/01 / 89	
19	30	▲	Neverwinter Nights	Bioware / Infogrames	08/02 / 84	
20	33	▲	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 / 89	
21	24	▲	NBA Live 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 / 92	
22	39	▲	Haegemonia	Digital Reality / Bigben Interactive	01/03 / 84	
23	17	▼	James Bond 007: Nightfire	Gearbox / Electronic Arts	01/03 / 85	
24	26	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive / Codemasters	07/01 / 89	
25	20	▼	Civilization 3	Firaxis / Infogrames	04/02 / 85	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Most Wanted

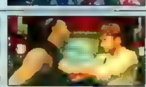
Top 3 Verschiebungen



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS Um ein Vierteljahr nach hinten rutscht das Comeback von lovely Lara. Vorteil laut Eidos: mehr Zeit fürs Feintuning und Werbe-Rückenwind durch den zweiten **Tomb Raider**-Film.

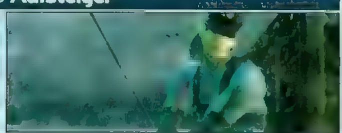


DUKE NUKEM FOREVER In einer Aktionärs-Info hat Take 2 die 2003-Highlights enthüllt – kein Wort zum Duke. Erst 90 Tage vor Erscheinen will man sich festlegen.

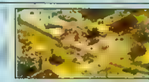


INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT „Gruftig" ist nicht nur der gestelzte deutsche Titel: Bis Mai bleibt Zeit zur Überarbeitung der Grafik.

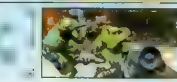
Top 3 Aufsteiger



METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE Stealth-Action ist schwer angesagt – sicher ein Grund, warum der **Splinter Cell**-Konkurrent von Konami satte 43 Ränge nach oben steigt. Kann Solid Snake aus dem Schatten von Sam Fisher treten?



BLITZKRIEG Die Vorschau in PC Games 02/03 hat die Strategie-Fans offenbar hellhörig gemacht. Tipp: Testen Sie die exklusive Demo-Version auf Heft-DVD!



RAVEN SHIELD Wie ein Jo-Jo saust der Taktik-Shooter die Liste rauf und runter. Grund für den aktuellen Erfolg: die Multiplayer-Demo (PCG 01/03).

Top 3 Absteiger



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2 Den dramatischsten Abstieg erlebt der Borg-Shooter: Keine frischen Infos, keine aktuellen Screenshots – zum Glück gibt es eine Riesenauswahl an Top-Alternativen.



SHADOWBANE Verlieren die Online-Spieler die Geduld? Feine **Camelot**- und **Everquest**-Add-ons lassen **Shadowbane** zunehmend älter aussehen.



PRAETORIANS Jede Mission wie die Massenschlacht-Anfangssequenz von **Gladiator**: Trotz Vorab-Demo stößt das Taktik-Spiel auf wenig Resonanz.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	–	**Splinter Cell** Taktik-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft Montreal	27. Februar 2003 Test (S. 94)
2 (3)	▲	**Command & Conquer Generals** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA Pacific	14. Februar 2003 Test (S. 68)
3 (2)	▼	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 07/02
4 (4)	–	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	2003 02/03
5 (6)	▲	**Unreal 2: The Awakening** Ego-Shooter	Infogrames Legend	06. Februar 2003 Test (S. 54)
6 (5)	▼	**GTA: Vice City** Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	2003 11/02
7 (9)	▲	**DTM Racer Driver** Rennspiel	Codemasters Codemasters	März 2003 02/03
8 (7)	▼	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	2003 04/02
9 (8)	▼	**Master of Orion 3** Runden-Strategie	Infogrames Quicksilver	25. Februar 2003
10 (11)	▲	**Freelancer** SciFi-Action	Microsoft Digital Anvil	08. Mai 2003 Aktuelle Ausgabe
11 (10)	▼	**Colin McRae Rally 3** Motorsport	Codemasters Codemasters	1. Quartal 2003 01/02
12 (20)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003 –
13 (12)	▼	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2003 –
14 (16)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003 –
15 (15)	–	**Baphomets Fluch 3** Adventure	– Revolution Software	2003 06/02
16 (13)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2003 11/01
17 (14)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2003 –
18 (30)	▲	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	2003 11/02
19 (19)	–	**Dark Project 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2003 –
20 (34)	▲	**I.G.I. 2** Action-Adventure	Codemasters Inner Loop	Februar 2003 Aktuelle Ausgabe
21 (NEU)	▲	**Warcraft 3 Add-on** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	02. Quartal 2003 –
22 (45)	▲	**Raven Shield** Taktik-Shooter	Ubi Soft Redstorm	20. Februar 2003 01/03
23 (NEU)	▲	**Anno 1503 Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	2003 –
24 (49)	▲	**Blitzkrieg** Taktik-Spiel	CDV Nival Interactive	März 2003 Aktuelle Ausgabe
25 (22)	▼	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	2003 –
26 (26)	–	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	– GSC Gameworld	2003 08/02
27 (23)	▼	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 –
28 (33)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 02/03
29 (29)	–	**Tomb Raider: The Angel of Darkness** Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	April 2003 02/03
30 (25)	▼	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	2003 07/02
31 (32)	▲	**Die Gilde Add-on** Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head	Februar 2003 –
32 (18)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 –
33 (27)	▼	**Star Wars: Knight of the Old Republic** Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	April 2003 08/02
34 (41)	▲	**Vietcong** Ego-Shooter	Take 2 Interactive Illusion Softworks	1. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
35 (24)	▼	**Mercedes-Benz World Racing** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	1. Quartal 2003 10/02
36 (52)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	2003 01/03
37 (28)	▼	**Praetorians** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	Februar 2003 12/02
38 (31)	▼	**Sam & Max 2** Adventure	– Lucas Arts	2003 –
39 (21)	▼	**Star Trek: Voyager – Elite Force 2** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003 –
40 (44)	▲	**The Matrix** Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	Mai 2003 –
41 (38)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 06/02
42 (39)	▼	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	– Spellbound	2003 –
43 (48)	▲	**Impossible Creatures** Echtzeit-Strategie	Microsoft Relic	Februar 2003 Test (S. 78)
44 (37)	▼	**Imperium Galactica 3** Runden-Strategie	CDV Philos	1. Quartal 2003 –
45 (88)	▲	**Metal Gear Solid 2: Substance** Taktik-Shooter	Konami Konami	März 2003 –
46 (67)	▲	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	2003 –
47 (NEU)	▲	**Runaway 2** Adventure	Dtp Pendulo Studios	2004 –
48 (36)	▼	**Shadowbane** Online-Rollenspiel	Swing! Wolfpack Studios	2003 08/01
49 (72)	▲	**Call of Cthulhu** Action-Adventure	– Headfirst Studios	2003 –
50 (35)	▼	**Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** Action-Adventure	Electronic Arts Lucas Arts	Mai 2003 02/03


Meiner ist 18 Meter lang, Baby!
Aber es kommt ja nicht immer auf die Größe an. In genau 60 Tagen muss ich mehr Geld verdienen als meine drei Brüder. Die richtige Ladung macht's, und klar: der Fahrstil. Der darf auch mal härter sein, denn die Bullen konnte ich schon immer um den kleinen Finger wickeln...
UND Trucking
Stunts und
halsbrecherische
Manöver
Biker-Gangs,
Demnächst auch für Ihren PC erhältlich!
BIG MUTHA TRUCKERS®
KOCH DISTRIBUTION





Scheiben**bremser**

„Bitte legen Sie CD #2 ein." „Bitte legen Sie CD #3 ein." „Bitte legen Sie nun wieder CD #1 ein". Genervt? Bei manchen Spielen wird man schnell zum Diskjockey – **warum erscheinen eigentlich nicht mehr Titel von vornherein auf DVD?**

Deutlich mehr Speicherkapazität, (noch) effektiver Kopierschutz, kaum höhere Herstellungskosten – über die Vorzüge der DVD gegenüber Multi-CD-Titeln sind sich Publisher wie Electronic Arts, Take 2, Ubi Soft oder Codemasters einig. Warum Veröffentlichungen auf dem bereits 1999 eingeführten Medium trotzdem seltener sind als zairische Weißnasenmeerkatzen? „Bislang war der Verbreitungsgrad von DVD-Laufwerken nicht so hoch wie der herkömmlicher CD-ROM-Laufwerke. Auch hielten sich die Vorteile hinsichtlich der Produktionskosten noch in Grenzen", meint Ubi Softs Sprecher Karsten Lehmann. Deshalb klingt der Tenor der Majors zurückhaltend: „Wir haben bislang noch keine konkreten Pläne, das aktuelle Speichermedium umzustellen", erklärt EAs PR-Manager Udo Lewalter. Als Grund nennt er die nach wie vor größere Verbreitung der CD-ROM-Laufwerke, so dass wirklich 100 % der Kundschaft erreicht werden. Darauf beruft sich auch Vivendi, wenn es „derzeit noch keine neuen Spiele auf DVD-ROM" plant, oder Codemasters, dessen wichtigste Spiele „allesamt auf CD-ROM erscheinen", und zwar durchweg auf mehreren Scheiben – egal ob **DTM Race Driver: Director's Cut**, **I.G.I. 2: Covert Strike**, **Colin McRae Rally 3** oder **Indy Racing League**.

Verglichen mit dem Durchmarsch der CD kann man bei der bisherigen Karriere der 4,5-GB-Scheibe fast von einem Flop sprechen – beinahe vier Jahre nach Markteinführung sind kaum mehr als 20 DVD-Spiele erschienen, darunter viel Datenmüll. Was fehlt, sind Vorreiter vom Format eines **Rebel Assault** oder **The 7th Guest**, die mit (damals) atemberaubenden Kamerafahrten in 320x200 Bildpunkten die technischen Vorteile des neuen Datenträgers ausnutzten und somit auch den Kauf eines entsprechenden Laufwerks rechtfertigten. In dieser Form zu realisieren waren diese Spiele allein auf CD-ROM. Bezeichnenderweise kam Ende November mit **Anstoß 4** zwar eines der ersten DVD-exklusiven Spiele auf den Markt, allerdings wurde auf logisch erscheinende Zugaben wie ein Making-of, zusätzliche Soundtracks

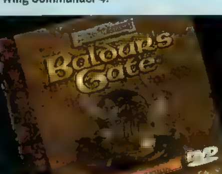


Rar gesät: DVD-Klassiker

Es gibt sie wirklich: Spiele auf DVD. Allerdings handelt es sich größtenteils um Uralt-Titel wie **Wing Commander 4**.







WING COMMANDER 4
Statt sechs CDs erhalten Sie eine zweiseitig bespielte DVD. Vorbildliche DVD-Extras: Die Filmszenen sind auf jedem Software-DVD-Player abspielbar, wurden hochgerechnet und sehen deutlich besser aus als bei der ursprünglichen PC-Version. Außerdem wurde ein Patch integriert, der das Spiel unter Windows lauffähig macht.

OUTCAST
Infogrames hatte bei **Outcast** die Spendierhosen an: Drei Sprachversionen (Deutsch, Englisch und Französisch) sowie acht Untertitel-Fassungen, Making-of, Wallpapers sowie der Soundtrack wurden beigelegt. Das Intro liegt sogar zusätzlich in DVD-Qualität vor und kann mit jedem DVD-Player angeschaut werden.

BALDUR'S GATE
Die DVD-Version lohnt sich be **Baldur's Gate** in zweierlei Hinsicht: Zum einen müssen Sie nicht dauernd zwischen den fünf CDs hin und her wechseln, zum anderen sind fünf Sprachversionen (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch) dabei, weshalb man sich nicht mehr über die schlampige Übersetzung ins Deutsche ärgern muss. Sonst leider keine Extras.

Diese Spiele können Sie noch problemlos als DVD-Versionen erwerben:

Spielname	Anbieter	DVD-Extras	Genre	Ca.-Preis
Another War	Take 2	Multilingual (Deutsch, Englisch), Demos	Adventure	€ 15,-
Anstoß 4	Ascaron	Keine	WiSim	€ 40,-
Atlantis	Cryo	Günstiger Preis, multilingual (unter anderem Englisch, Französisch)	Adventure	€ 8,-
Commandos 2	Eidos	Soundtrack, exklusive Artworks, Trailer, Missions-Karten, Tastatur-Schablone zum Ausdrucken, Hintergrund-Infos zu den Charakteren, Wallpaper, Screensaver	Taktik-Spiel	€ 45,-
Odyssee	Cryo	Günstiger Preis, multilingual (unter anderem Englisch, Französisch etc.)	Adventure	€ 6,-
Tomb Raider 2-4	Eidos	Zusätzliche Levels, Demo-Version, Screensaver, Wallpaper, Windows-Desktop-Set, Postermotive	Action-Adventure	€ 45,-
Soul Reaver 1+2	Eidos	Soundtrack, exklusive Artworks, Trailer, Wallpaper, Screensaver	Action-Adventure	€ 50,-
Versailles	Cryo	Günstiger Preis, multilingual (unter anderem Deutsch, Englisch, Französisch etc.)	Abenteuer	€ 8,-

Außerdem sind diese Spiele auf DVD erschienen: Akte X, Atlantis 2, Atlantis 3, Baldur's Gate 2, Blade Runner, China, Claw, Der Ring der Nibelungen, Devil Inside, Die Versuchung, F/A-18 Hornet, Egypt 1156 B.C., Faust, Freespace, Icewind Dale, Odyssee, Pompei, Schizm, Star Wars: Episode 1 Collection, Time Machine.

oder Ähnliches verzichtet. Einziger Vorteil für den Käufer ist die komfortablere Installation ohne lästiges CD-Wechseln. Hersteller Ascaron hatte allerdings ein anderes Motiv: „Für uns war von Bedeutung, dass eine DVD heute noch nicht so einfach kopiert werden kann wie eine CD." Bedenken, dass potenzielle Kunden ohne DVD-Laufwerk ausgeschlossen werden könnten, hatte Ascaron nicht. Nach eigenen Angaben sind DVD-Laufwerke auf Rechnern, die die Mindestanforderungen von **Anstoß 4** erfüllen (600 MHz-Prozessor, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte) ohnehin üblich.

Aus Sicht der Spieler also umso unverständlicher, dass eindeutig auf die PCs von Hardcore-Gamern ausgerichtete Spiele wie **Command & Conquer Generals** nicht zumindest sowohl als CD- als auch als DVD-Fassung erhältlich sind. Ein derartiger Kompromiss stellt aber für die Hersteller ein nicht unerhebliches Risiko dar, weil für solche Experimente der Platz im Handel im Regelfall nicht genüge, so Frank Matzke, Marketing Director Vivendi Universal. Jörg Trouvain, Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland, führt das etwas näher aus: „Das hat natürlich mit wirtschaftlichen Überlegungen zu tun. Die gleiche Software nur auf DVD würde sicher den Erwartungen nicht gerecht. Wir verfügen nicht wie die Film-Industrie über Making-of-Material und anderen Content, der quasi ganz nebenbei bei der Produktion entsteht, daher müssten wir Zusatz-Content generieren. Mehr Content und Aufwand geht aber einher mit höheren Preisen, da die Durchschnittsstückzahlen im Verkauf nicht steigen, sondern aufgrund der steigenden Titelzahl sogar eher fallen."

Lohnt sich der Kauf eines DVD-Laufwerks trotzdem, falls Sie noch keins besitzen? Hier herrscht Uneinigkeit. Zwar sind sich alle einig, dass die DVD über kurz oder lang zum dominierenden Medium wird, bei der Einschätzung, wann es so weit ist, bewegt sich das Spektrum der Angaben jedoch zwischen den Aussagen von Electronic Arts („Die DVD ist sicherlich gerade dabei, die CD als Speichermedium im PC-Bereich abzulösen.") und Codemasters („Mitte/Ende 2004 halten wir für realistisch.").

Zwei Ausreißer gibt es: Ascaron will bei kommenden Titeln je nach Zielgruppe entscheiden – Fortgeschrittene haben größtenteils bereits ein DVD-ROM-Laufwerk, dementsprechend werden Spiele für diese Ansprüche auf DVD erscheinen. Sind sowohl Hardware-Anforderungen als auch Spielprinzip so moderat, dass man mit einer Vielzahl an Gelegenheitsspielern rechnen muss (deren Rechner oftmals schon sehr betagt sind), wird weiterhin der gewohnte Datenträger genutzt. Noch drastischer äußert man sich bei Eidos: Die deutsche Sektion wollte sogar schon letztes Jahr das komplette Sortiment auf DVD umstellen, aufgrund nicht näher benannter technischer Schwierigkeiten und Unstimmigkeiten mit anderen Eidos-Territorien erfolgt die endgültige Reform nun erst in diesem Jahr. Wichtigste Prämisse ist dabei laut Aussage eines Eidos-Sprechers, die DVD voll auszureizen, das heißt, exklusive Zusatzfeatures (Making-of, Trailer, Demos, Original-Sprachausgabe etc.) mitzuliefern. Mit **Tomb Raider: Angel of Darkness, Dark Project 3** und **Deus Ex 2** dürften erstmals echte Hits als DVDs zu haben sein.

Absolut sicher ist: Mit dem Kauf eines DVD-Laufwerks können Sie nichts falsch machen. Die heutigen Geräte bieten gute Qualität für relativ wenig Geld (um die 50 Euro) und allzu lange wird auch die Spiele-Industrie nicht mehr auf sich warten lassen. Und nicht zuletzt bietet die PC Games als DVD-Ausgabe viele Extras gegenüber der CD-Version, etwa eine größere Auswahl an Top-Demos und mehr Videos in besserer Bild- und Ton-Qualität.

JUSTIN STOLZENBERG



Spellforce

Monster verprugeln in edler 3D-Grafik – **Spellforce** vereint die besten Elemente aus **Dungeon Siege**, **Warcraft**, **Sacrifice** und **Heroes of Might & Magic**. Beim Anblick des Screenshots möchte man allerdings kaum glauben, dass die Krass-Engine von **Aquanox 2** für die grandiose Grafik zuständig ist. **Spellforce**-Macher Phenomic erwarben die Lizenz für die Technologie von den Mannheimer Entwicklern Massive Development. Die Krass-Engine nutzt Vertex Shader und Pixel Shader und wird von Massive ständig überarbeitet – aktuell ist der Programmcode um Intels Hyperthreading-Technologie und DirectX-9-Features ergänzt worden.

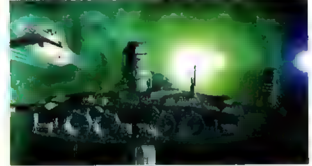
Entwickler .... Phenomic
Anbieter .... Jowood
Termin .... Juli 2003

VORSCHAU

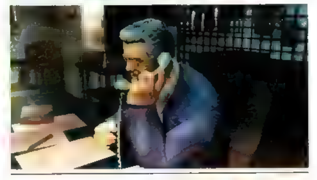
STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER



SPORT



Tropico 2:

Ahoi! Tropico verlässt seinen sicheren Hafen und segelt auf unsichere Gewässer zu: **weg von der bodenständigen Diktatur, hin zum Management einer Chaotenhorde.**

Als Stammesoberhaupt eine Volkswirtschaft und das dazugehörige Volk managen – kein Problem. So etwas macht man als PC-Spieler schließlich schon seit Jahren. Auch das vergleichsweise innovative **Tropico**, das den Spieler als El Presidente einer Bananenrepublik vor allem um politische Unterstützung in der Bevölkerung werben ließ, basierte auf diesem althergebrachten Prinzip. **Tropico 2: Pirate Cove** schlägt einen völlig neuen Weg ein: Auch hier sind Sie das Oberhaupt einer tropischen Insel, allerdings haben Sie es mit zwei „Völkern" und einer etwas ungewöhnlichen



Pirate Cove

Wirtschaft zu tun. Sie übernehmen die Rolle eines Piratenkönigs, der mithilfe seiner Seeräuber unterschiedlichste politische und finanzielle Ziele erreichen will.

Der typische Piratenboss besitzt einige schwer bewaffnete Schiffe, eine gut ausgebildete, fröhlich singende Crew und einen sicheren Hafen auf einer geheimen Insel – doch bis dahin ist es in **Tropico 2** ein weiter Weg. Schließlich käme kein Pirat auf die Idee, „ehrlich" zu arbeiten und beispielsweise Schiffe zu bauen oder gar Kanonen zu gießen. Daher werden Schiffbrüchige dazu „überredet", Gebäude wie Tavernen, Werften oder Brauereien zu erstellen und zu bewirtschaften. Der Vorteil dieser Gefangenen liegt auf der Hand: Sie arbeiten kostenfrei. Allerdings ergeben sie sich nur ungern ihrem Schicksal und wagen bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Flucht. Nur mit Furcht einflößenden, Achtung gebietenden und Ordnung symbolisierenden Bauwerken sind die Gefangenen im Zaum zu halten, weshalb bald ein ganzer Wald von Galgen, Totenköpfen und Folterkammern die Arbeiterviertel umgibt.

Furcht und Ordnung sind die Grundlage jeder Kontrolle über die Gefangenen – und ein

Lust, Angst und Gewissenskonflikte

Um die Piraten glücklich zu machen und die Gefangenen von einer Flucht abzuhalten, kann ihnen mit jeweils unterschiedlichen Bauwerken Lebensfreude beziehungsweise Resignation vermittelt werden. Was den einen Wert erhöht, senkt allerdings oftmals einen anderen Wert.

PIRATENWÜNSCHE



ANARCHIE Solch ein Lynchbaum erzeugt in den Augen eines unordentlichen Piraten das Flair angenehmer Anarchie.



SICHERHEIT Kanonen geben den Piraten das auf See lange vermisste Gefühl von Sicherheit und Ruhe.

GEFANGENENWÜNSCHE



ORDNUNG Die ordentlich geschnittene Hecke erfreut die Gefangenen – und verhindert den Piratenwunsch Anarchie.



ANGST Dieser überdimensionale, knochige Arm verbreitet unter den Gefangenen Angst und Schrecken.



ENTERTAINMENT Piraten erfreuen sich an solchen Unterhaltungsbetrieben, die aber jegliche Ordnung zerstören.



ACHTUNG Eine erfolgreiche Papageienzucht erhöht die Achtung der Gefangenen vor ihren Peinigern.

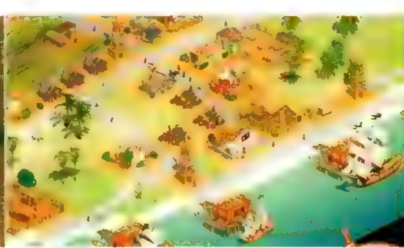
Dorn im Auge eines jeden echten Piraten. Die Seemänner bevorzugen stattdessen Sicherheit und Anarchie, beides (!) finden sie in den Bordellen und Kneipen der Hafengegenden. Kein Wunder also, dass die dort beschäftigten Prostituierten und Kellner die ersten Kandidaten für Fluchtversuche und Revolten sind. Immerhin können unterbeschäftigte Piraten als Wachen in den Gebäuden eingesetzt werden. Da diese aber nicht arbeiten, wenn es kein Geld gibt, sollte man sich langsam Gedanken um ein gesichertes Einkommen machen. Einerseits hat man als König der Piraten dank der Wachen und einiger Unterhaltsaufwendungen seine laufenden Kosten, andererseits wollen die untergebenen Seeräuber möglichst viel Geld für Waren und gewisse Dienstleistungen im Hafenviertel ausgeben.

Also schickt man seine Jungs in einem der knapp zwanzig Seegebiete auf große Fahrt. Mit etwas Glück bringen sie Gold, neue Piraten, Gefangene und Waffen mit nach Hause – mit viel Pech wird das Schiff aber auch von den Spa-

BAUERNAUFSTAND Trotz der Furcht einflößenden Statuen lassen sich aufgebrachte Gefangene nicht davon abhalten, eine Revolte zu beginnen.

SOZIALE UNTERSCHIEDE Den Piratenhäusern sieht man an, welcher Gehaltsgruppe ihre Bewohner angehören.





HAFENVIERTEL Heruntergekommene Amüsierbetriebe und Spelunken sind die Visitenkarte eines guten Piratenhafens.

niern, Franzosen oder Engländern versenkt. Mit etwas weniger Pech meutert die Crew „nur" gegen den Kapitän, den man dann von der Gehaltsliste streichen muss. Der Grund für Meutereien ist (analog zu den Aufständen der Gefangenen) in einer misslungenen Bedürfnisbefriedigung zu finden. Ein Pirat braucht schließlich nicht nur Sicherheit und Anarchie, er will darüber hinaus spielen, trinken, feiern, einen Schatz anhäufen und einen spannenden Job haben. Nur wenn all diese Wünsche ausreichend lange und in passabler Qualität erfüllt werden, sind die Seeräuber angemessen kampfstark, loyal und glücklich. Ein unglücklicher Pirat ist ein recht unangenehmer Zeitgenosse. Wenn er so richtig schlecht drauf ist, zieht er pöbelnd durch die Gassen, erschlägt Gefangene und prügelt sich mit seinen Kollegen. Da so etwas durchaus tödlich enden kann und neue Kapitäne nicht auf Bäumen wachsen, sollte man vor allem auf sie und ihre Offiziere ein wachsames Auge haben. **Tropico** wurde von Pop Top Software entwickelt, an **Tropico 2** arbeiten hingegen mit Frog City die Entwickler des Runden-Strategiespiels **Imperialism**. Obwohl neue Besen gut kehren und die komplette Spiel-Engine angeblich neu entwickelt wurde, ähneln sich die Oberflächen der beiden Programme aber wie ein Ei dem anderen. Wie der Vorgänger verwendet **Tropico 2** eine detaillierte, comicartige 2D-Grafik, die den Vergleich mit **Anno 1503** nicht zu scheuen braucht: Die Siedlungen in **Anno** sind zwar lebhafter und ein wenig detailverliebter, aber nicht so idyllisch und scharf gezeichnet. Auch die Menüs von **Tropico** und **Tropico 2** sehen identisch aus und bieten wieder zahllose Buttons, mit denen rund 65 Gebäudetypen, 34 Erlasse und etwa 50 Informationsbildschirme angewählt werden. Eine Vereinfachung der Menüs ist leider nicht in Sicht, schließlich haben die Entwickler nur noch knapp zwei Monate Zeit. Zwei Monate, in denen eine Kampagne mit rund 20 Missionen, acht Szenarien, ein Endlosspiel und ein Editor fertig gestellt werden müssen.

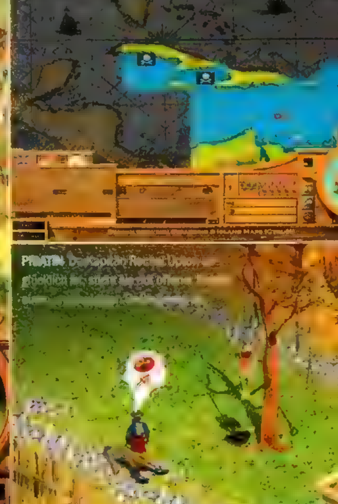
*Kleine Änderung, große Wirkung: Schon allein wegen des verdrehten Wirtschaftssystems macht **Tropico 2** erfreulich viel Spaß. Auch die zweite Bevölkerungsgruppe und nicht zuletzt die ungewöhnliche Thematik lassen auf ein kurzweiliges Vergnügen hoffen.* HARALD WAGNER

Entwickler	Frog City
Anbieter	Take 2
Termin	15. April 2003

SEEFELDER Auf einer Karte werden den Schiffen die Einsatzgebiete zugewiesen. Von den Seeschlachten sieht man nichts.



HEIMATHAFEN Diese kleine Siedlung reicht bereits aus, um genügend Gefangene bei Laune zu halten, die den Piraten ein Leben im Luxus ermöglichen.





Battlefield Command

Im fernen Moskau arbeiten die Sturmovik-Macher am vielleicht ehrgeizigsten Projekt in der Geschichte der Strategiespiele: Der gesamte Zweite Weltkrieg mit fast allen Waffen, Schauplätzen und Schlachten als episches Taktikspektakel.

Schon die nackten Zahlen sind mehr als eindrucksvoll: In **Battlefield Command** werden Echtzeit-Generäle über 100 teils historische Gefechte auf 33 Schlachtfeldern mit über 300 Truppentypen austragen – von den Küsten Frankreichs bis nach Stalingrad. Dass das Spiel nicht weniger imposant ist, davon konnte sich PC Games bei einem exklusiven Besuch in den Studios der Entwickler von 1C überzeugen. Der Name mag hierzulande nur wenigen bekannt sein, in Russland gehört 1C aber zu den ganz Großen, spätestens seit dem Aufkauf der **Sturmovik**-Erfinder von Maddox auch im Spiele-Business. Während ein Teil der Programmierer derzeit an einer Erweiterung der Flugsimulation arbeitet, basteln rund 20 Mann mit einer erweiterten Version der Engine das Echtzeit-Taktikspiel.

Schon mit **Il-2 Sturmovik** haben die Entwickler die Leistungsfähigkeit ihrer selbst entworfenen Grafik-Engine unter Beweis gestellt. **Battlefield Commmand** setzt noch einen drauf. Die Bildschirmfotos auf diesen Seiten geben nur unzureichend wieder, wie fantastisch die Szenen in Bewegung aussehen. Da pflügen drei deutsche Panzer IV in Pfeilformation durchs knietiefe Gras, ziehen Schleppen aus Dieselrauch und Dreck hinter sich her. Plötzlich geht der rechte in Flammen auf, mit einem ohrenbetäubenden Knall fliegt der Turm in die Luft und landet qualmend fünf Meter weiter hinten im Gebüsch. Suchend richten die beiden verbliebenen Tanks ihre Geschütze zur Seite. Halb versteckt unter einer Weide bereitet sich eine sowjetische Panzerabwehrkanone vor, erneut zu feuern. Der Schuss des ersten Panzers geht weit über das Ziel hinaus, lässt weiter hinten das spiegelklare Wasser des Flusses aufspritzen. Die zweite Granate findet ihren Bestimmungsort, zwei der vier Soldaten an der Pak fallen verwundet aus. Doch die beiden anderen geben nicht auf: Während einer nachlädt, visiert sein Kamerad bereits die Angreifer an – Sekunden später ist ein weiterer deutscher Panzer nur noch qualmender Schrott.

Es ist wirklich unglaublich, wie detailverliebt die Grafiker arbeiten. Ein Beispiel: Die Bedienmannschaft für ein sowjetisches 45-mm-Geschütz besteht aus vier Mann – Kommandant, Lader, Richtschütze und Assistent. Werden drei verwundet, muss der verbliebene alles alleine machen: laden, zielen, feuern. Für jede mögliche Kombination existieren hunderte Animationsstufen. Bei den rund fünf Dutzend Kanonen im Spiel können Sie erahnen, wie viel Arbeit da auf die Grafiker zukommt. Auch die Umgebung „lebt": Dass sich Gras und Bäume im Wind bewegen, kennt man mittlerweile. Aber bei welchem anderen Spiel orientiert sich das nach der tatsächlichen Windrichtung und -stärke? Stichwort zerstörbare Umgebung: Können Sie sich entfernt vor-



fahrt aufwirbeln.

Zweimal **Zweiter Weltkrieg**

Am ehesten ähnelt **Battlefield Command** neben dem Oldie **Close Combat** dem kommenden **Blitzkrieg** von CDV. Wir haben die beiden Rivalen in den wichtigsten Punkten verglichen.

	Blitzkrieg	**Battlefield Command**
Szenario	2. Weltkrieg, Europa, Afrika und Teile Vorderasiens	2 Weltkrieg, Europa und Teile Vorderasiens
Grafik	2D-Terrain/3D-Einheiten, Perspektive nicht veränderbar, in Grenzen zerstörbares Terrain und Gebäude	Komplett 3D, Perspektive frei veränderbar, zerstörbares Terrain, Gebäude
Missionen	Lineare Kampagne mit 21 Missionen, zusätzlich freiwillige Einsätze, semihistorisch und fiktiv	Voraussichtlich lineare Kampagne mit über 100 Missionen, semihistorisch und fiktiv
Einheiten	Über 150, mehrere Dutzend pro Mission unter Kontrolle	Über 300, mehrere Dutzend pro Mission unter Kontrolle, zusätzlich mehrere Dutzend computergesteuerte
Rollenspielanteil	Kerneinheiten gewinnen Erfahrung	Kerneinheiten gewinnen Erfahrung, voraussichtlich wesentlich mehr Werte als bei **Blitzkrieg**
Bedienung	Ähnlich **Sudden Strike**	Voraussichtlich ähnlich **Sudden Strike**, allerdings detaillierter (Munitionswahl)
Realismus	Mittel	Sehr hoch



stellen, wie ein ukrainisches Weizenfeld nach einem halbstündigen Artilleriebombardement aussieht? Die Einschlagskrater sind so tief, dass selbst Kettenfahrzeuge ihre liebe Mühe haben, ans andere Ende zu gelangen. Ganz zu schweigen davon, dass überall Feuer und Rauchsäulen die Sicht verhüllen. Die Brände weiten sich nämlich im Laufe der Zeit noch weiter aus, wenn der Boden trocken ist. Für jedes einzelne Gebäude gibt es mehrere Zerstörungsstufen bis hin zum unkenntlichen Trümmerhaufen. Was noch eindrucksvoller ist, wenn man weiß, dass 1C für jede Region im Spiel von Frankreich bis Russland mehrere Dutzend ländertypische Bauwerke konstruiert. Eine polnische Bauernhütte unterscheidet sich gewaltig von einer in der Ukraine. Wettereffekte wie Regen, Schnee oder Nebel sowie verschiedene Jahres- und Tageszeiten (mit echten Sternbildern bei Nacht) vervollständigen das harmonische Gesamtbild. **Battlefield Command** sieht nicht nur besser aus als alles, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat. Es ist auch schwer, einen Konkurrenten zu finden, der der Gemeinschaftsproduktion von Codemasters und 1C in absehbarer Zeit grafisch das Wasser reichen könnte.

Ob sich das Ganze so gut spielt, wie es die Optik verspricht, lässt sich derzeit nur schwer einschätzen – immerhin dauert es noch ein gutes Jahr bis zur Veröffentlichung. Das Konzept zumindest klingt mehr als vielversprechend. Es klingt vor allem erfrischend anders. Von Echtzeit-Massenware wie **C&C Generals** ist **Battlefield Command** spielerisch jedenfalls meilenweit entfernt; am ehesten lässt es sich wohl mit der **Close Combat**-Serie oder dem kommenden **Blitzkrieg** vergleichen. Die Einsätze konzentrieren sich allein auf den Kampf – Rohstoffmanagement und Basisbau sind für **Battlefield**-Kommandeure Fremdworte. Die einzige Ressource, die Sie im Auge behalten müssen, ist die Munition Ihrer Einheiten. Als Befehlshaber der West- oder Ostalliierten übernehmen Sie die Verantwortung für anfangs eine Hand voll, später mehrere Dutzend Männer und Frauen, die Sie von Schlacht zu Schlacht begleiten. Als Wehrmachtsoffizier beispielsweise nehmen Sie an den Überfällen auf Polen, Frankreich und die Sowjetunion teil und führen später erbitterte Rückzugsgefechte an beiden Fronten an. Ähnlich wie in einem Rollenspiel verfügen Ihre Schützlinge über eine Reihe von Fähigkeiten, die sie im Spielverlauf trainieren. Es gilt also, nicht nur die jeweiligen Missionsziele zu erfüllen, sondern das auch mit möglichst geringen Verlusten zu schaffen. Wenn eine Ihrer Elite-Panzerbesatzungen ums Leben kommt, müssen Sie im nächsten Einsatz einen Tank mit weniger gut ausgebildeten Männern besetzen. Zur Not klettern auch Sanitäter in einen solchen Stahlkoloss – nur sind die dann für die eigenen Reihen eine größere Gefahr als für den Gegner. Für Sie als Spieler bedeutet das vor allem, dass Sie sich an eine wesentlich indirektere Bedienung gewöhnen müssen. Jede Einheit besitzt einen eigenen Willen und ist mehr oder weniger intelligent. Das kann beispielsweise bedeuten, dass ein LKW-Fahrer, der eben erst seinen Führerschein gemacht hat, nicht unbedingt den schnells-

> Ihre Männer haben einen eigenen Willen. Sie haben also keine 100-prozentige Kontrolle. Rekruten beispielsweise verweigern schon mal den Befehl.



STAHL-PANTHER Infanterie versteckt sich mit Vorliebe in Gebäuden. Das weiß auch dieser Panzerkommandant und zerlegt das Fachwerkhaus prophylaktisch.



TREFFER! Panzerabwehrkanonen sind im hohen Gras oder hinter Büschen nur schwer zu entdecken – wie auch dieser Panzerkomman- [illegible] musste.

ten Weg zum Ziel nimmt. Oder dass eine grüne Pak-Besatzung vor heranrollenden Panzern Reißaus nimmt, selbst, wenn sie eine gute Chance hätte, die Angreifer zu stoppen. Gewöhnen müssen Sie sich auch an einen im Echtzeit-Genre bislang ungekannten Realismus. Abstrakte Hitpoints gibt es nicht. Wenn eine Granate einen Tank trifft, dann prallt diese entweder ab (und findet unter Umständen ein neues Ziel), beschädigt die Panzerung, durchschlägt den Stahl, setzt etwa das Hauptgeschütz außer Gefecht oder setzt den Motor in Brand, tötet ein Besatzungsmitglied oder jagt das Gefährt einfach in die Luft. Jedes einzelne Vehikel, jede Kanone, jedes Gewehr wird historisch akkurat simuliert.

Nun war zwar schon **IL-2 Sturmovik** herausragend realistisch, für Otto Normalspieler aber keine Offenbarung, was vor allem an den immer wiederkehrenden eintönigen Missionen lag. Das wollen die Entwickler in **Battlefield Command** mithilfe von Codemasters besser machen. Erstens wird es zahlreiche Zwischensequenzen geben, die von der phänomenalen Grafik-Engine auch ansprechend in Szene gesetzt werden. Zweitens versprechen die Einsätze selbst sehr abwechslungsreich zu werden. So wird es neben historisch korrekten Schlachten, in denen Sie meistens strategisch wichtige Punkte einnehmen oder verteidigen müssen, auch frei erfundene, aber meistens umso aufregendere Aufträge geben, in denen Sie beispielsweise einen hohen Offizier an die Front eskortieren sollen oder ähnlich wie in **Commandos** mit einer Hand voll Spezialisten hinter den feindlichen Linien den Nachschub sabotieren. Viele Missionen verknüpfen mehrere Aufgaben, zum Beispiel rücken Sie mit einem Aufklärungstrupp vor, um die Umgebung auszukundschaften, erobern dann mit Ihrer Hauptstreitmacht eine gegnerische Stellung und müssen sie anschließend gegen eine Konterattacke verteidigen. Drittens sind Sie in den meisten Gefechten nur ein kleiner Teil einer viel größeren Operation. Bei der gigantischen Panzerschlacht um Kursk etwa schlagen sich hunderte Einheiten auf beiden Seiten um wenige Kilometer Land. Unzählige computergesteuerte Einheiten folgen ihren vorprogrammierten Pfaden, feuern auf vorbestimmte Ziele, so dass der Eindruck einer riesigen Schlacht entsteht – wenn die frei bewegliche Kamera ganz dicht an das Geschehen heranzoomt, fühlt man sich fast an **Operation Flashpoint** erinnert. **Battlefield Command** ist wirklich in jeder Beziehung gigantisch.

IN THE NAVY Direkt steuern Sie zwar nur Landeinheiten. Per Funk können Sie aber Luftunterstützung anfordern und in einigen Missionen hilft der Computer mit Zerstörern in Küstennähe aus.



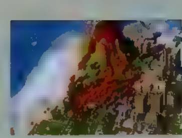
ERSTEINDRUCK

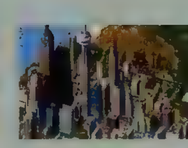
*Was ich da in Moskau gesehen habe, ist der Konkurrenz auch noch 2004 um mindestens ein Jahr voraus. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch könnte **Battlefield Command** dem auf der Stelle tretenden Echtzeit-Genre neue Impulse geben. Allerdings: Wie dieses Komplexitäts-Monster auch für Einsteiger begreiflich und bedienbar sein soll, haben die Entwickler nicht verlauten lassen. Da bleibt noch einige Arbeit für Codemasters und 1C zu tun.*

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler 1C
Anbieter .... Codemasters
Termin .... Frühjahr 2004

Die Stadt deiner Träume?



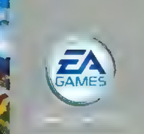




SIMCITY 4

Im Handumdrehen!

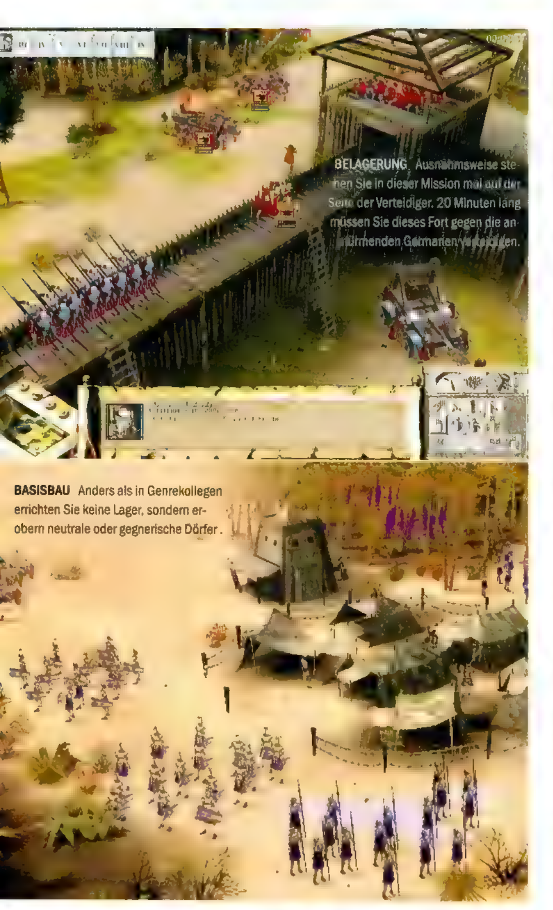






Praetorians

Deutsch-spanische Freundschaft: Die Madrider Pyro Studios haben das Echtzeit-Taktikspiel nach der Kritik von PC Games entscheidend verbessert.



BELAGERUNG Ausnahmsweise stehen Sie in dieser Mission mal auf der Seite der Verteidiger. 20 Minuten lang müssen Sie dieses Fort gegen die anstürmenden Germanen verteidigen.

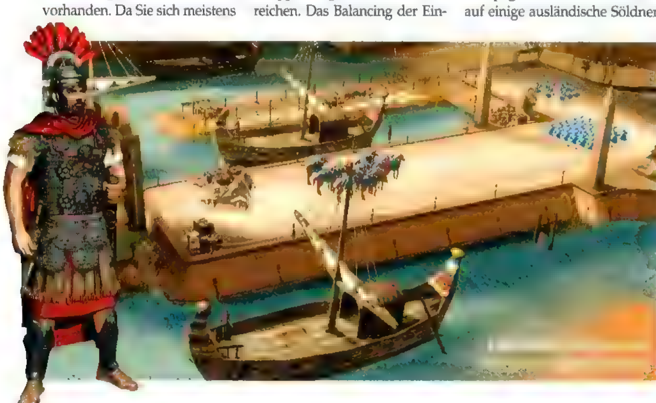
BASISBAU Anders als in Genrekollegen errichten Sie keine Lager, sondern erobern neutrale oder gegnerische Dörfer.

Wir kamen, sahen und waren begeistert. Etwa drei Monate ist es her, seit wir erstmals im Echtzeit-Taktikspiel **Praetorians** die römischen Legionen aufmarschieren ließen. Unser Eindruck damals: Ein echtes Schmankerl für Strategen, wenn auch noch nicht ganz rund abgeschmeckt. Die Macher aus den spanischen Pyro Studios haben sich unsere Kritik zu Herzen genommen und einige sinnvolle Ergänzungen vorgenommen. Was da auf die Strategie-Gemeinde zukommt, sollte jedem Hobby-General das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen.

Beispielsweise sind die namensgebenden Prätorianer endlich mit von der Partie. Ursprünglich wollten die Entwickler die Elite-Einheiten außen vor lassen, da sie eigentlich nie auf dem Schlachtfeld gekämpft haben, sondern vor allem als Leibgarde und Wachsoldaten zum Einsatz kamen. Im Spiel gehören sie dagegen zu den stärksten Kriegern. Die meisten Verbesserungen finden sich bei der Bedienung. Das fängt damit an, dass sich die Kamera nun ein ganzes Stück höher über den dreidimensionalen Schlachtfeldern aufhängen lässt, was das ganze Geschehen übersichtlicher macht. Dann reagieren die Truppen mittlerweile einen Tick schneller auf Befehle. Große Auseinandersetzungen mit einem Dutzend und mehr Formationen lassen sich so leichter kontrollieren. Andere Neuerungen lernt man erst im Spielverlauf so richtig schätzen. So verändert sich nun der Mauszeiger je nach Untergrund. Ein scheinbar unbedeutendes Feature, das aber eine Menge bringt, denn das Terrain spielt in **Praetorians** eine entscheidende Rolle. Nicht nur, dass etwa Bogenschützen von Anhöhen aus weiter blicken und schießen. Sie können sich auch in Wäldern vor feindlichen Blicken verbergen und Hinterhalte legen (Kavallerie etwa operiert nur in offenem Gelände) oder auf Straßen schneller fortbewegen. Schließlich gibt es eine ganze Reihe weiterer Tastaturkürzel, mit denen sich die hitzigen Gefechte leichter steuern lassen. Die andere Seite der Medaille: Die ohnehin schon für ein Echtzeit-Strategiespiel sehr komplexe Tastaturbelegung ist nun noch umfangreicher. Das rührt unter anderem daher, dass die meisten Truppentypen neben diversen Formationen (die Einheiten werden immer zu Gruppen von rund 20 Mann zusammengefasst) spezielle Manöver auf Lager haben. Die oben erwähnten Bogenschützen etwa erhöhen ihre Reichweite, wenn sie sich hinknien, brauchen dann aber bei einem Marschbefehl einige Sekunden länger.

Weil sich **Praetorians** erstens in so vielen Punkten von den bekannten Echtzeit-Kollegen unterscheidet (kein Ressourcen-Ernten, nur sehr begrenzter Basisbau, Formationen) und zweitens nicht ganz einfach zu bedienen ist, haben die Pyro-Mitarbeiter vor die Kampagne vier Tutorials gestellt, in denen die Grundzüge des Spiels sehr ausführlich erläutert werden. Eine gute Sache eigentlich – wären die Trainingsmissionen in der vergangenen Betaversion nicht so schwierig gewesen. Mittlerweile sollten auch Einsteiger mit dem Schwierigkeitsgrad zurechtkommen. Zumindest bei den Tutorials. Im Verlauf des Feldzugs werden selbst eingefleischte Echtzeit-Generäle hart geprüft. Die vorletzte von insgesamt 24 Missionen zum Beispiel, in der Sie zusammen mit Verbündeten aus Syrien und Palästina gegen ägyptische Rebellen antreten, ist ein – auch noch im leichtesten von drei möglichen Einstellungen – strategischer Albtraum. Abgesehen vom manchmal etwas zu kna-

ckigen Schwierigkeitsgrad hinterlassen die Missionen aber einen ausgezeichneten, vor allem abwechslungsreichen Eindruck. Von der Belagerungsschlacht über verbissene Abwehrkämpfe bis hin zu Eskortaufgaben und Erkundungseinsätzen ist alles vorhanden. Da Sie sich meistens auf der Seite der Angreifer wiederfinden werden, dürfte Sie vor allem eine Verbesserung freuen: Die auch noch in der Demo so mächtigen Wachtürme lassen sich nun deutlich leichter knacken. Ein Katapult oder drei Gruppen Legionäre sollten ausreichen. Das Balancing der Einheiten macht einen sehr ausgereiften Eindruck, was dem Multiplayer-Modus zugute kommt. Bis zu acht menschliche Feldherren dürfen mit den drei Völkern der Ägypter, Römer und Gallier antreten (in der Solo-Kampagne kontrollieren Sie bis auf einige ausländische Söldner ausschließlich die Römer). Auf Wunsch übernehmen auch Computergeneräle, eine oder mehrere Parteien. Die Pixel-Zenturios stellen sich alles andere als dumm an und schicken als treue Verbündete sogar Verstärkung, wenn man sie über die Alarm-Funktion zu Hilfe ruft.



*Für sich genommen mögen die einzelnen Verbesserungen unspektakulär klingen, insgesamt spielt sich **Praetorians** nun aber deutlich flüssiger als noch vor drei Monaten. Allerdings werden sich Genre-Neulinge an der komplexen Bedienung und Spielmechanik auch in der neuen Version die Zähne ausbeißen. Die späteren Schlachten werden wohl Meisterstrategen vorbehalten bleiben.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Pyro Studios
Anbieter .... Eidos
Termin .... 28. Februar 2003

Knightshift



ECHTZEIT-SCHLACHTEN Zauberer sprechen ihre Sprüche auf Wunsch automatisch, ganz Vorbild Warcraft 3.



VON EINEM, DER AUSZOG Prinz John hat im Dorf einen Auftrag erhalten. Als Dank winken neue Ausrüstungsgegenstände.

Tiberium, Holz, Gold und Kristalle wurden in Echtzeit-Strategiespielen bereits bis zum Abwinken gesammelt. Jetzt ist Milch dran.



Der gemächliche Aufbau-Part von Knightshift erinnert an Spiele wie Die Siedler.

Die Milch macht's: In **Knightshift** ist der weiße Stoff der Schlüssel zum Erfolg. Sie züchten Kühe, die Namen wie Margarete oder Gertraud tragen, schicken selbige auf die Weide und melken schließlich im großen Stil. Anschließend dürfen Sie zu bauen anfangen. Baracken, Soldaten und Verteidigungstürme entstehen, wie man es von anderen Echtzeit-Strategiespielen her kennt. Der einzige Unterschied ist, dass Sie für alles, was Sie tun, mit Milch bezahlen. Immer und überall.

In den drei Einzelspieler-Kampagnen verfolgen Sie das Schicksal von Prinz John. Prinz John redet, wie Shakespeare schreibt, rettet gerne Jungfrauen vor Drachen und möchte, dass sein Volk glücklich ist. Ein perfekter Schwiegersohn! In einigen Missionen bauen Sie, was das Zeug hält, und trainieren Soldaten, Bogenschützen, Speerträger und Zauberer, um den Gegner in die Flucht zu schlagen. Dann wieder sind Sie auf sich alleine gestellt. Zum Beispiel zu Beginn: Da lenken Sie den Prinzen durch ein Dorf, reden mit dem Anführer, hauen böse Wölfe tot und retten drei Kinder. Im Laufe des Feldzugs kriegt John neue Waffen und Rüstungen spendiert. Wie in einem Rollenspiel, nur ohne Erfahrungspunkte.

Der Aufbau-Aspekt läuft deutlich gemächlicher ab als bei Konkurrenzprodukten. Für ein Gebäude brauchen die Arbeiter schon mal mehrere Minuten, bis es fertig gestellt ist. Außerdem legen Sie Wege in mühsamer Kleinarbeit, ziehen Mauern, setzen Türme und Tore. Und angeschlagene Figuren machen auf Knopfdruck erst einmal ein Nickerchen, um wieder auf die Beine zu kommen. Eile mit Weile.

Knightshift nimmt sich selber nicht ganz ernst. Da gibt es Einheiten wie die Schwiegermutter, eine recht stattlich gebaute Frau, die in ihren Pranken drohend ein fettes Nudelholz hält. Die Schwiegermutter kann feindliche Gebäude besetzen oder Handwerker durch ihre bloße Anwesenheit davon überzeugen, mit der Arbeitsgeschwindigkeit einen Zahn zuzulegen. Einen klassischen Auftritt feiert auch die Knusperhexe: Die schwirrt, leise vor sich hin grummelnd, auf einem alten Besen durch die Luft und schießt mit Zauberblitzen.

__Knightshift__ sieht gut aus, ist witzig und spielt sich anständig. Nur: Es gibt absolut nichts, das es nicht schon vorher gegeben hätte. Abgesehen davon, dass Kühe Milch geben. Aber ob das __Warcraft__ 3-Verwöhnte hinter dem Ofen hervorlocken wird? THOMAS WEISS

Entwickler	Reality Pump
Anbieter	Zuxxez
Termin	Mai 2003

Hier gibts die volle Ladung.

Die neuen E-Plus Handy-Games zum Easy Download. Jetzt gratis testen: Vexx™*

[illegible] E-Plus verlost [illegible] Farbdisplay. [illegible]

Mit Vexx™ wird das Handy zur span[illegible] Jump 'n' Run Game von Acclaim [illegible] Nokia 3510i und Siemens C5[illegible] Microsoft Xbox™ und Nintendo GameCube™ [illegible] unter www.eplus.de/games oder im E-Plus WAP-[illegible]

Und das ist erst der Anfang! Unter **www.eplus.de/games** gibts jeden Monat neue Java-Games zum Download. Von Action bis Logic ist alles dabei.

/games

e·plus







Freelancer

Der Weltraum – ein El Dorado für Händler und Glücksritter. Aber auch ein Platz für Faustrecht und epische Kämpfe.

Kein Wunder, schließlich ist das All derart groß, dass jede wirtschaftliche, und politische Gruppe ein gigantisches Podium zum Austragen ihrer Konflikte vorfindet. Und so werden der Abenteurer Trent und sein Partner unvermutet Opfer eines Terroranschlags, den Attentäter auf die Station Freeport Seven verüben. Zwar gelingt Trent die Flucht in einer Rettungskapsel, alles, was ihm bleibt, sind aber sein Leben und etwas Kleingeld. Also begibt er sich auf dem Planeten Manhatten im Sternensystem New-York auf Arbeitssuche. In einer Kneipe findet er tatsächlich einen Auftrag: Er soll einen Konvoi mit Medizin und Nahrungsmitteln eskortieren. Doch kaum sitzt er in seinem geliehenen Raumschiff, wird das Schiff eines ausländischen Generals angegriffen, der gerade den Planeten besuchen wollte – was bleibt einem Gentlemen wie Trent da anderes übrig, als die unbekannten Angreifer zu vernichten? Nach getaner Arbeit werden endlich die zwei Frachter eskortiert, doch bereits bei diesem angeblich einfachen Auftrag kommt es zu heftigen Kämpfen mit Piraten ...

Freelancer präsentiert sich als sehr actionreiches Weltraum-Epos, in dem kaum eine Minute im All ohne Kampf vergeht. Auf den Weltraumstationen wird hingegen eine umfangreiche und spannende Geschichte erzählt, die den Spieler von Anfang an mit überraschenden Wendungen in ihren Bann zieht und ihn dazu drängt, immer anspruchsvollere Missionen anzunehmen. Voraussetzung für ein erfolgreiches Bestehen dieser Einsätze sind stets hoch gerüstete und damit teure Schiffe. Das notwendige Kleingeld wird – wie in jedem anderen SciFi-Actionspiel auch – mit interstellarem Handel, Kopfgeldjagden und Geleitschutzaufträgen verdient, die in jeder besseren Kneipe angeboten werden.

Und so fliegt man durch das dicht bevölkerte All, stets auf der Suche nach neuen Verdienstmöglichkeiten und Hinweisen auf die Hintermänner der Terroranschläge. Letztere sind schwer zu finden, schließlich besteht das **Freelancer**-Weltall aus satten 48 Systemen mit jeweils knapp zehn Planeten und etlichen Raumstationen. In den Systemen sind unterschiedlichste Gruppierungen an der Macht, die jeweils ihre eigenen Ziele


Irgendwo in diesem gigantischen Schrotthaufen ist eine gut bewachte Piratenbasis versteckt.

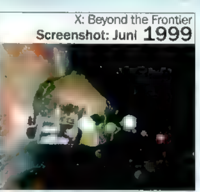
Der Zahn der Zeit

Als 1999 die ersten Spielszenen von **Freelancer** gezeigt wurden, wirkte das damals atemberaubend gut aussehende **X: Beyond the Frontier** im Vergleich dazu hässlich. Mittlerweile steht **X2** in den Startlöchern und lässt **Freelancer** reichlich blass aussehen.

Freelancer
Screenshot: November 1999



X: Beyond the Frontier
Screenshot: Juni 1999



Freelancer
Screenshot: Januar 2003



X2: Die Bedrohung
Screenshot: Nov. 2002




KANTEN UND ECKEN Den detailarmen Transportschiffen sieht man ihr hohes Alter von über drei Jahren bereits an.


PARADEDISZIPLIN Partikeleffekte, Explosionen und Rauchwolken sind das grafische Highlight von Freelancer.


Jeder Kneipenbesucher hat Aufträge, Waren oder Informationen für den Spieler – für letztere muss er tief in die Tasche greifen.

verfolgen. Je besser der Ruf ist, den der Spieler bei einer solchen Partei genießt, desto lukrativere Aufträge werden ihm angeboten und desto wertvollere Hinweise bekommt er auf die Hintergründe der Anschläge. Ist hingegen der Ruf durch zu viele Aufträge für die Gegenseite oder versehentliche Abschüsse ruiniert, darf man sich auf so manchen unvermuteten Angriff gefasst machen.

Dass man sogar gegen größere Angreiferhorden eine reelle Chance hat, liegt vor allem an der revolutionären Steuerung. **Freelancer** wird komplett mit der Maus gesteuert, auf die zwischenzeitlich angekündigte Joystick-Unterstützung wird verzichtet. Ein Klick mit dem Mauszeiger markiert ein Bildschirmobjekt. Wenn man länger auf den linken Mausknopf drückt oder mit der Leertaste den Steuerungsmodus umschaltet, lenkt das Schiff in die gezeigte Richtung. Ein Druck auf den rechten Mausknopf lässt gleichzeitig die Laser feuern; das Mausrad regelt währenddessen die Geschwindigkeit. So ungewöhnlich dieses Bedienkonzept auch ist, als so intuitiv und effizient erweist es sich bereits nach wenigen Minuten. All diese Features stehen schon seit etwa vier Jahren fest, aber dennoch birgt die aktuelle Beta-Version noch so manchen Bug. Kein Wunder, dass Microsoft den Release-Termin wieder einmal verschoben hat – diesmal auf den April dieses Jahres.

*Vier Jahre Wartezeit nagen spürbar an der Vorfreude. Aber auch wenn die „unendliche Geschichte" **Freelancer** längst in Vergessenheit geraten ist und die Technik bei weitem nicht mehr so spektakulär wirkt wie noch vor einigen Jahren, darf man sich doch auf eine dichte Story und spannende Kämpfe freuen.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Microsoft
Anbieter .... Microsoft
Termin .... 18. April 2003

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

VIDEO AUF DVD

Vietcong

Ein Taktik-Shooter will den Vietnam-Krieg erfahrbar machen. Und man kriegt durchaus eine Ahnung davon

Da, wo der Regen nie sanft fällt, sondern immer prasselt, wo Tiere laut kreischen, zirpen und fiepen, wo man scheinbar nicht Luft, sondern stickige Hitze einatmet, spielt **Vietcong**: im Dschungel von Vietnam. Sie sind Steve R. Hawkings, Befehlshaber einer sechsköpfigen Soldatentruppe im Jahr 1967. In 20 Missionen werden Sie von einem Hubschrauber aus auf gegnerische Basen schießen, mit einer Taschenlampe und der Waffe im Anschlag durch stockdüstere Tunnelsysteme schleichen, Brücken in die Luft sprengen, durchs dichte Unterholz robben, in Schützengräben liegen, Fallen entschärfen und um Ihr Leben bangen. Doch keine Angst: Es ist alles nur ein Spiel, bis zum Anschlag auf Realismus getrimmt. Und Sie dürfen jederzeit speichern.

Die ersten Schritte in **Vietcong** sind schwierig, denn die grüne Hölle sieht überall gleich aus. Unzählige kleine Flüsse durchziehen das Gebiet. Pfade und Straßen sind kaum vorhanden – und wenn, dann völlig überwuchert. Der Boden ist ein beinahe undurchdringliches Gestrüpp aus Pflanzen und Farnen, die das Vorwärtskommen erschweren. Ihre Laufgeschwindigkeit ist stets abhängig vom Areal, in dem Sie sich befinden. Wichtig ist, dass Sie nicht alleine vorgehen. Das kann nur Rambo. Sie sind auf Ihre Untergebenen angewiesen, darunter der so genannte Pointman. Der gibt den Weg vor, erteilt Handzeichen, verfolgt Spuren und versteckt sich hinter Büschen, wenn er Gefahr wittert. Sie tun gut daran, sich an ihm zu orientieren. Wer sofort losprescht, wird entweder über eine tödliche Drahtfalle stolpern oder ins Kreuzfeuer der Vietcong geraten. Ein, zwei Treffer genügen und alles, was Sie sehen, ist ein „Game Over"-Schriftzug. Sie müssen sich Stück für Stück vorarbeiten, sorgfältig Fallen entschärfen, mit dem Fernglas in verdächtige Schluchten linsen, sich hinter Felsen ducken und vorsichtig hervorspähen.

Vietcong drosselt die Geschwindigkeit, die man von anderen Ego-Shootern gewöhnt ist. Die meiste Zeit bewegen Sie sich im Schneckentempo vorwärts, nämlich kriechend. Per Mausklick schauen Sie direkt über den Gewehrlauf, um Geg-

AUS DEM VERSTECK Ein Felsen dient als Anti-Wackelstütze für die Waffe. Der Vietcong weiter vorne muss dran glauben.



GAME OVER Ein Beispiel, wie Sie NICHT stehen sollten: Ganz ohne Deckung machen die Gegner kurzen Prozess mit Ihnen.

Teamwork: Sechs Freunde müsst Ihr sein

Im Dschungel kann es ganz schön ungemütlich werden. Zum Glück sind Sie nicht alleine unterwegs.



POINTMAN
Le Duy Nhut ist ein Einheimischer und kennt die Dschungelpfade perfekt. Wer ihn anspricht, der bekommt den Weg angezeigt.



MASCHINENGEWEHRSCHÜTZE
Hornster gibt hervorragende Rückendeckung. Und er hilft Ihnen, wenn Sie Munition brauchen.



MECHANIKER
Bronson ist immer dann zur Stelle, wenn Dinge kaputtgehen. Er repariert sie wieder.



RADIOMAN
Defort schleppt ein Funkgerät mit. Sie dürfen damit Durchsagen machen, Unterstützung anfordern oder Luftangriffe anordnen.



SANITÄTER
Crocker werden Sie richtig ins Herz schließen. Auf Wunsch wird er Ihre Spielfigur verarzten. Natürlich nicht unbegrenzt.

ner frontal ins Visier zu nehmen. Wie sehr die Hand Ihrer Spielfigur dabei zittert, hängt von der Umgebung ab: Felsen benutzen Sie als Stütze und im Liegen schießt es sich auch ohne Hilfsmittel ganz ordentlich. Kurze, kontrollierte Salven sind wirksam, um Widersacher zu treffen, die im Dickicht verschanzt lauern. Schwere Maschinengewehre lohnen sich dagegen in offenen Feldern und bei guter Sicht. Der hohe Realismusgrad sieht es vor, dass Sie immer nur eine Waffe mitschleppen dürfen. Erledigte Kontrahenten lassen Erste-Hilfe-Kästen, Revolver, Munition und Gewehre fallen, die nur Platz in Ihrem Gepäck finden, wenn Sie alte Gegenstände an Ort und Stelle zurücklassen.

Erwähnenswert ist die bombastische, erschreckend realistische Sound-Kulisse: Kugeln knallen und zischen so eindringlich, dass man unwillkürlich den Kopf einzieht. Pflanzen knirschen unter den Füßen. Querschläger reißen mit einem dumpfen Krachen die Rinde von Baumstämmen. Wenn Sie getroffen sind, verstummen die Umgebungsgeräusche und weichen einem lauten Herzklopfen. Die unmittelbare Explosion einer Granate zieht wenige Sekunden Taubheit inklusive Piepsen im Ohr nach sich. Die akustische Untermalung ist geradezu beängstigend, weil sie einen mitten in den Dschungel, mitten in den Kugelhagel versetzt.

Vietcong zeigt den Krieg ungeschminkt und wird in Deutschland in einer abgeänderten Version erscheinen: Ausufernde Sterbeanimationen, abgetrennte Gliedmaßen und Blut fehlen. Geflucht wird in der lokalisierten Version jedoch genauso herzhaft wie im Original.



Unglaublich, wie lebensecht der Dschungel in ***Vietcong*** *wirkt. Etwas besorgt bin ich, ob das spannende Spielprinzip auch wirklich funktioniert. Denn eigentlich reicht es, vor jedem Feindkontakt abzuspeichern – und schon ist man beim nächsten Versuch vorgewarnt.* ***Vietcong*** *ist das erste Spiel, bei dem ich mir ein eingeschränktes Speichersystem gut vorstellen kann.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Pterodon
Anbieter.................................. Take 2
Termin .... März 2003



PSSST! Der Pointman hat eine Drahtfalle entdeckt. Wir tasten uns heran, [illegible]



GELÄNDEFAHRT In einigen Missionen müssen Sie unter Zeitdruck und bei schwieriger Straßenlage mit dem Jeep ein Ziel erreichen.



SESAM, ÖFFNE DICH Jones knackt jedes Schloss in Sekunden. Allerdings ist er währenddessen völlig wehrlos. Sie sollten sich also sicher sein, dass niemand um die Ecke biegt.

IGI 2 Covert Strike

Sam Fisher heimst für seinen Auftritt in Splinter Cell reihenweise Orden ein. Nun schickt sich Fishers Mentor David Jones an, es dem Nachwuchs noch einmal zu zeigen.

Sam Fisher mag heute der vielleicht berühmteste Verfechter der Devise „Schleichen statt Schießen" sein, aber verfasst hat die Doktrin neben Meisterdieb Garret (**Dark Project**) auch **Project I.G.I.**s Hauptdarsteller David Jones. Der schnürt sich derzeit für seinen zweiten Auftritt die Stahlkappenstiefel. **Covert Strike** ist so gut wie fertig: Unserer Beta fehlte nur noch der Mehrspielerpart (mehr dazu verraten wir im Kasten nebenan).

Warum Sie nun zusammen mit Spezialagent David wieder ausrücken müssen, kann das Spielgrafik-Intro nicht genau klären. Aber irgendjemand muss sich ja schließlich um all die bösen Buben kümmern, die den Weltfrieden bedrohen. Bis die Gefahr gebannt ist, gilt es, 19 Einsätze zu bestehen. Die versprechen mehr Abwechslung als der Vorläufer. Nicht immer pirschen Sie sich auf leisen Sohlen ins Zielgebiet, auch offene Feuergefechte stehen auf dem Programm. So sollen Sie einmal eine Brücke in die Luft jagen, bevor sie ein LKW-Konvoi überqueren kann. Das knappe Zeitlimit von 15 Minuten erlaubt keine Versteckspiele, hier ziehen Sie mit Pauken und Trompeten gegen eine halbe Armee ins Feld. Ein andermal klemmen Sie sich hinters Bord-MG eines Helikopters und lehren die Schurken aus der Luft Mores. Dann wieder eskortieren Sie einen Wachmann durch die Häuserschluchten einer arabischen Hafenstadt. Besonders knifflig: Sie können die gegnerischen Posten nicht umgehen, dürfen aber keinen Alarm auslösen. Selbst wenn Sirenen nicht immer das Ende einer Mission bedeuten, sollten Sie trotzdem nicht wie Rambo in den Krieg ziehen. Erstens, weil sonst mit Sicherheit Verstärkung anrückt und Sie es schwerlich mit 20 zähnefletschenden Übelwichten gleichzeitig aufnehmen können. Und zweitens, weil sich die meisten Einsätze über mehrere Levels erstrecken. Munition und Gesundheitspunkte werden zwischendurch nicht aufgefüllt. Wenn Sie unterwegs angeschossen werden, müssen Sie künftig noch vorsichtiger vorgehen. Und wenn Sie keine Patronen mehr haben, können Sie zwar die Waffen Ihrer Gegner aufsammeln, die sind aber nur selten so durchschlagskräftig oder akkurat wie Ihre eigene Ausrüstung. Knapp 30 Waffen umfasst das Arsenal, darunter schallgedämpfte Pistolen ebenso wie Scharfschützengewehre, Sprengsätze und vollautomatische Schrotflinten. Und seien Sie sicher: Ihre Gegenspieler können mit alldem verdammt gut umgehen. Die Computerkameraden sind zwar ansonsten nicht gerade helle – manch ein KI-Soldat schaut seelenruhig zu, wie sein Kollege in die digitalen Jagdgründe eingeht –,

Der **Mehrspielermodus**

In der Vorab-Version von **IGI 2** fehlte er zwar noch, das Design des Multiplayer-Parts steht aber bereits: Es erwartet Sie eine Mischung aus **Counter-Strike** und **UT 2003**.

Auch in **Covert Strike** werden zwei Teams gegeneinander antreten: Terroristen und Sondereinsatzkräfte. Auf jeder Karte haben beide Mannschaften mehrere Einsatzziele zu erfüllen. Während beispielsweise Team IGI in ein Lager der Bösewichte eindringen und dort die Computer mit Viren infizieren, Pläne stehlen und eine Maschine sabotieren soll, muss die Gegenseite genau das verhindern. Wie in Solo-Levels gibt es Überwachungskameras, die den Verteidigern die Aufgabe erleichtern; auf den Laptops der Spieler werden die Positionen der Kollegen und eventuell erspähter Opponenten eingezeichnet, so dass sich die Kämpfe leichter koordinieren lassen. Ausrüstung kostet wie in **Counter-Strike** Geld, das man sich durch das Ausschalten von Gegnern oder Erfüllen von Missionszielen verdient. Wer ins Gras beißt, muss ebenfalls einen Obolus an die Spielbank abdrücken, wenn er wieder von den Toten auferstehen will. Je länger er damit wartet, desto billiger wird es. Nach 20 Sekunden darf man kostenlos wieder mitkämpfen. Gerade dieser Punkt könnte die Matches sehr interessant machen: Wartet man länger, kann man sich bessere Waffen leisten, kommt aber eventuell zu spät, um sein Ziel zu erreichen.

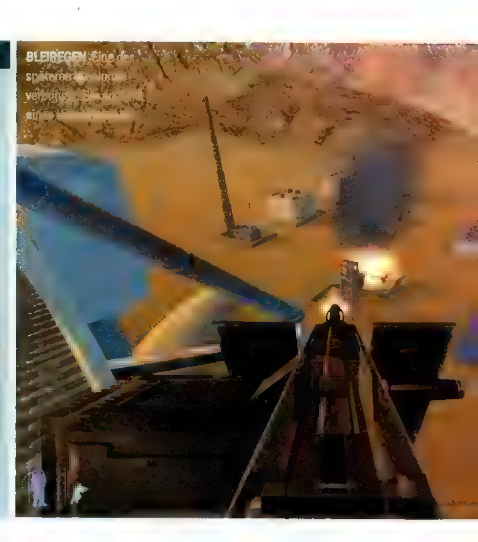




Auf dem Laptop erkennen Sie die Positionen Ihrer Teamkameraden.



Waffen kosten Geld; nur Meisterschützen sind Großverdiener.



BLEIREGEN Eine der ...

aber beinahe übermenschlich treffsichere Scharfschützen. Mit Uzi-Dauerfeuer auf 500 Meter voll ins Schwarze? Für diese harten Jungs kein Problem. Daran sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung noch dringend arbeiten.

Glücklicherweise können Sie sich als Geheimagent auf einige technische Tricks verlassen. Beispielsweise verleiht Ihnen Ihr Infrarotsichtgerät nicht nur Katzenaugen für die Nacht, sondern auch einen Röntgenblick à la Superman. So erkennen Sie selbst durch Betonmauern, wo Gefahr lauert. Das zweite High-Tech-Spielzeug ist bereits aus dem Vorgänger bekannt: ein Laptop, der nicht nur elektronische Türschlösser knackt, sondern sich auch bestens dafür eignet, Routen durch die Sicherheitssperren der Zielobjekte auszukundschaften. Auf Echtzeit-Satellitenbildern beobachten Sie jede Bewegung der Wachmänner. So können Sie Ihr Vorgehen genau abstimmen. Für **IGI 2** haben die Programmierer den Agentenrechner um ein weiteres Feature aufgerüstet, das manchen Kenner des ersten Teils aufatmen lassen wird: eine Speicherfunktion. Zwischen drei und fünf Mal pro Level dürfen Sie Ihren Spielstand auf der Festplatte verewigen – immerhin drei- bis fünfmal häufiger als früher. Die Frusterlebnisse von damals bleiben Ihnen damit hoffentlich erspart.

Ebenfalls aufgerüstet haben die Entwickler die hausinterne Grafik-Engine. Was diese nach wie vor besonders auszeichnet, ist die schiere Größe der dargestellten Levels und die enorme Sichtweite darin. Nahezu alle Missionen spielen sich unter freiem Himmel ab. Wer Höhenangst hat, dem kann es beim Erkraxeln der schneebedeckten Berge im russischen Osten schon mal schwindlig werden. In Libyen erwarten Sie malerische Dörfer an grünen Oasen ebenso wie unendlich weit wirkende, tote Dünenmeere. China mit seinen fast dschungelartigen Wäldern erscheint als genaues Gegenteil. Andere 3D-Objekte wie Häuser, Fahrzeuge und Figuren können mit der überragenden Landschaftsgrafik in der Beta-Version noch nicht mithalten. Zwar beeindrucken auch die Gebäudekomplexe durch ihre teils gigantischen Ausmaße, lassen aber viele Details vermissen. Zumindest in dem Punkt hat Widersacher Sam Fisher dank **Unreal**-Technik die Nase vorn. Ob sich das bis zum Einsatz von David Jones im nächsten Monat noch ändert? Wir bleiben für Sie am Ball.



GEFAHR VON OBEN Diese freundlichen Herren sind soeben mit dem Hubschrauber eingeschwebt. Für solche Gegneransammlungen sind Granaten wie geschaffen.

ERSTEINDRUCK

*An **Splinter Cell** wird sich **IGI.2** wohl die Zähne ausbeißen. Die Missionen sind bei Ubi Softs Rivalen einfach spannender. Doch auch als David Jones macht es Spaß, mit dem Scharfschützengewehr aus der Distanz ein gegnerisches Feldlager leer zu räumen oder auf leisen Sohlen an den Wachen vorbeizuschleichen. Auch der Mehrspielermodus klingt interessant.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Innerloop
Anbieter .... Codemasters
Termin .... März 2003

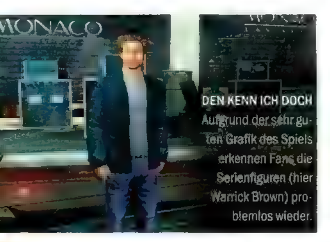
HELDEN DES ALLTAGS Das Labor ist der Dreh- und Angelpunkt für die Arbeit der Spurensicherung.

SKRUPELLOS Genau wie in der Fernsehserie geht es in C.S.I. nicht um harmlose Taschendiebstähle, sondern um Mordfälle.

ALTMODISCH Auch Zeiten von Internet und DNA-Analysen sind Fingerabdrücke hilfreiche Beweismittel.

C.S.I. – Crime Scene Investigation

Forensik für Einsteiger – als Mitglied der Spurensicherung von Las Vegas lösen Sie spannende Kriminalfälle.



DEN KENN ICH DOCH Aufgrund der sehr guten Grafik des Spiels erkennen Fans die Serienfiguren (hier Warrick Brown) problemlos wieder.

In Amerika startete die Mystery-Krimi-Serie **C.S.I. – Crime Scene Investigation** im Oktober 2000 und wurde noch im selben Jahr für vier Emmy-Awards nominiert und als erfolgreichste Serie mit dem „TV Guide Award" ausgezeichnet. In Deutschland ist der von **Pearl Harbor**-Produzent Jerry Bruckheimer produzierte Quotenerfolg unter dem Titel **C.S.I. – Den Tätern auf der Spur** auf VOX zu sehen. Was die Serie so interessant macht, ist die Tatsache, dass hier nicht Spezialagenten wie Fox Mulder oder Dana Scully die Fälle lösen, sondern der Zuschauer den Mitarbeitern der Spurensicherung in Las Vegas über die Schulter schaut, die anhand der unscheinbarsten Details selbst die kniffligsten Fälle lösen. Was liegt da näher, als aus der haarigen Ermittlungsarbeit ein spannendes Adventure zu stricken? Als Neuling stoßen Sie zum eingespielten Forensiker-Team um Gil Grissom hinzu und lösen zusammen mit den Serienfiguren sechs Kriminalfälle, die auch erfahrenen Adventure-Spielern die eine oder andere harte Nuss zu knacken geben. Nach jedem gelösten Fall bekommen Sie neue Hilfsmittel zur Verfügung gestellt, um beispielsweise mittels UV-Belichtung Fingerabdrücke sichtbar zu machen. Das Spiel setzt dabei ebenso wie die Serie auf ein düsteres bis stellenweise sogar morbides Flair und könnte damit zu einem ebenso spannenden wie ungewöhnlichen Adventure werden.

Nach dem Achtungserfolg des ***Akte X****-Adventures steht jetzt das nächste Spiel zu einer Mystery-Serie an. Die Vorlage bietet allemal genug Stoff für spannende und herausfordernde Stunden mit Gil Grissom und seinem Team.* DAVID BERGMANN

Entwickler	Ubi Soft
Anbieter	Ubi Soft
Termin	März 2003

[illegible] Immer noch undurchsichtige Scheiben? Wir schreiben das Jahr 2003, meine Herren ... die Grafik ist schwach, weil jegliches Highlight fehlt.

MOSKAU Himmel, Bäume, Straße – sämtliche Texturen sehen lieblos hingeklatscht aus. Nur der Kreml sticht aus der öden Landschaft hervor.

Downtown Run

Ein Audi TT ist nicht nur vor der Haustür, sondern auch als lizenziertes Fahrzeug in einem Fun-Rennspiel prestigeträchtig. **Aber hat Downtown Run noch mehr als die Lizenz zu bieten?**



[illegible] Sightseeing-Tour mit 150 Sach[illegible] ist der Turm von Big Ben das einzig optisch belebende Element.

Ein Schild signalisiert: Vorsicht Kurven! Schleudergefahr! Was in der Realität Schweißausbrüche verursacht, sorgt bei **Downtown Run** für Hochgefühle. Schließlich geht es darum, waghalsige Slides hinzulegen, für die man mit so genannten Prestigepunkten belohnt wird, und zwar möglichst ohne Crash, sonst werden jede Menge sauer verdiente Zähler abgezogen. Eine weitere Zutat in **Downtown Run**: die Strecken durch 26 nachgebaute Städte Europas und der USA. Allerdings wurden keine originalen Straßen vermessen und umgesetzt, sondern recht fantasievolle Rennstrecken um bekannte Wahrzeichen gebastelt – in Moskau umkreisen Sie den Kreml, in London das Parlamentsgebäude samt Big Ben, in Rom die Ruinen des Forum Romanum.

Leider ist die Steuerung sehr schwammig, egal ob Sie einen VW New Beetle oder einen älteren Mustang fahren. Bei den zwölf unterschiedlichen Power-ups fehlt es an neuen Ideen – Reparaturset, Schutzschild, Nagelband auslegen und Geschwindigkeits-Booster finden Sie in den meisten Arcade-Rennspielen.

Dazu kommt die leblose Umgebungsgrafik: Einzig die Wahrzeichen des jeweiligen Schauplatzes sind detailliert dargestellt, die restliche Landschaft wirkt aufgrund der langweiligen Texturen noch sehr trist. Wo in manch anderem Fun-Racer (etwa Microsofts **Rallisport Challenge**) immerhin die Fahrzeuge hervorragend geformt und texturiert sind, patzt **Downtown Run**: Die Vehikel sehen unfertig, weil viel zu eckig, aus und die Texturen für Kühlergrill und Scheinwerfer sind verschwommen. Mit den schwarzen, undurchsichtigen Scheiben erinnert die Optik an das betagte **Need for Speed 3**.

Gut ist, dass insgesamt sieben Modi integriert wurden, nämlich Schnelles Rennen, Countdown, Meisterschaft, Zeitfahren, Last Man Standing, Knock Out Rennen (so genanntes Sudden Death Chase) und Wettrennen. Details zu den Spielarten sind jedoch noch nicht bekannt. Spielerischen Tiefgang sollte man von **Downtown Run** wohl nicht erwarten. Im Moment fehlt es zu sehr an Profil und Eigenständigkeit. Um die einleitende Frage zu beantworten: Nein, bei diesem Spiel setzt Ubi Soft voll auf die Lizenz und vernachlässigt spielerische Belange.



Hier fehlt wirklich eine Menge unter der Haube. Es gibt nie auch nur einen richtigen Eye-catcher und das Fahrgefühl ist zu facettenlos und nur durchschnittlich. Schade, ich hatte mich auf ein gutes Arcade-Rennspiel gefreut. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 28. Februar 2003

TEST

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

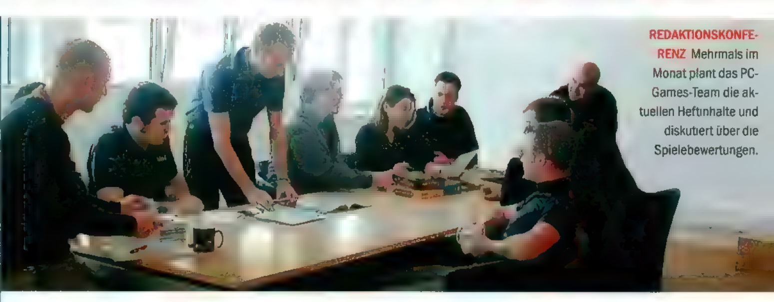


Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.





PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



REDAKTIONSKONFERENZ Mehrmals im Monat plant das PC-Games-Team die aktuellen Heftinhalte und diskutiert über die Spielebewertungen.

TESTCENTER

Der Startpunkt des **Performance-Balkens** gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Voll ton Gelb) und ab welcher **CPU** eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün). Haben Sie ausreichend **Arbeitsspeicher**, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen? Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer **Grafikkarte** rechnen? Ob Sie eine **Low-Cost-**, **Standard-**, **High-End-** oder **Luxus-Grafikkarte** besitzen, können Sie in unten stehender Tabelle feststellen. **Pro & Contra** umfasst die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind. In der **Empfehlung** gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Nvidia Geforce 256 SDR/DDR
Nvidia Geforce2 MX/ 200/-400
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

Standard-Klasse
Ati Radeon 7500/LE
Nvidia Geforce2 Pro/Ultra/Ti
Nvidia Geforce4 MX 440/-460
STM Kyro 2

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500/LE
Ati Radeon 9100/Pro
Ati Radeon 9500/Pro
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200/-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Luxus-Klasse
Ati Radeon 9500/Pro
Ati Radeon 9700/Pro
Nvidia Geforce4 Ti-4400/ 4600
Nvidia Geforce4 FX

* Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Januar 2003

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB – 256 MB – 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: High-End – Luxus

PRO & CONTRA
+ Realistisch simulierte Großstadt
+ Sehr großer Umfang
+ Passende Musik-Untermalung
+ Einzigartiger Genre-Mix
– Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus' an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

PC-Games-Wertungen

Spiele werden auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten eingestuft. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) miteinander vergleichen.

Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%
Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG. Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

Die PC-Games-Redaktion



Petra Maueröder – Strategie, Abenteuer – spielt am liebsten: C&C Generals, Rollercoaster Tycoon 2, FM 2003 – pm@pcgames.de





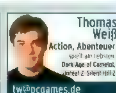
Christian Müller – Action, Abenteuer – spielt am liebsten: Unreal 2, C&C Generals, Splinter Cell – cm@pcgames.de



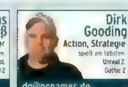
Harald Wagner – Sport, Strategie – spielt am liebsten: Gothic 2, Sim City 4, Freelancer Beta – hw@pcgames.de



Rüdiger Steidle – Strategie, Action – spielt am liebsten: Gothic 2, Unreal 2, NOLF 2 – rs@pcgames.de



Thomas Weiß – Action, Abenteuer – spielt am liebsten: Dark Age of Camelot, Unreal 2, Silent Hill 2 – tw@pcgames.de



Dirk Gooding – Action, Strategie – spielt am liebsten: Unreal 2, Gothic 2 – dg@pcgames.de



Justin Stolzenberg – Sport, Action – spielt am liebsten: DTM Preview, Splinter Cell, NBA/FIFA 2003 – js@pcgames.de



David Bergmann – Abenteuer, Action – spielt am liebsten: Shadow Of Memories, C&C Generals, Warcraft 3 – db@pcgames.de

PC Games Award
SPIEL DES MONATS 0/2002

VIDEO AUF DVD

Unreal 2:

Gut geklaut ist halb gewonnen – **böse Zungen könnten das auch von Unreal 2 behaupten.** Wir sagen Ihnen, wieso das totaler Quatsch ist.



EXKLUSIV AUF DVD

Auf der DVD finden Sie einen neuen **Unreal 2**-Level, den die Entwickler exklusiv für die PC-Games-Leser gebastelt haben. Außerdem dabei: ein zehnminütiger, interaktiver Video-Test sowie jede Menge Screenshots.



„Das Beste aus den Achtzigern, Neunzigern und die Top-Hits von heute" – so oder ähnlich plärren die Sprüche vieler Lokal-Radiosender aus den Boxen. Der gleiche Slogan hätte durchaus auch als Werbebotschaft auf der Verpackung von **Unreal 2: The Awakening** seine Berechtigung. Inspiriert von den besten Science-Fiction-Filmen und PC-Spielen der letzten 25 Jahre, hat US-Entwickler Legend Entertainment einen bemerkenswerten Ego-Shooter erschaffen. Die zwei Installations-CDs von **Unreal 2** sind bis aufs letzte Byte voll mit wunderschöner 3D-Grafik, druckvollem Sound und einer beeindruckenden Detailverliebtheit, wie man sie heutzutage nur noch in ganz wenigen Computerspielen zu Gesicht bekommt. Auch bei den Charakteren und der Story hat sich Legend sichtlich Mühe gegeben.

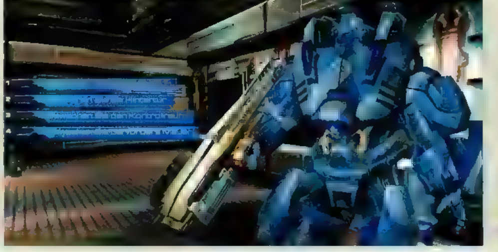
Falls Sie die Hintergrundgeschichte noch nicht kennen: In **Unreal 2: The Awakening** spielen Sie den Ex-Marine John Dalton, der jetzt als Marshall der Terranischen Kolonial-Behörde (kurz TKB) durch die Galaxie schippert und für Recht und Ordnung sorgt. Bei seinen Aufträgen als intergalaktischer Polizeibeamter klopft er nicht nur Aliens auf die glibberigen Finger, sondern muss des Öfteren auch Kolonisten vor den Söldnertrupps großer Firmen wie dem Liandri-

The Awakening

oder dem Izanagi-Konzern beschützen, die draußen im Weltall schon mal mit Waffengewalt ihre Interessen durchsetzen wollen. Gleich zu Beginn der ersten Mission fliegt Dalton mit seinem Raumschiff Atlantis und den drei Crew-Mitgliedern Aida, Ne'Ban und Isaak zum Planeten Sanctuary. Die dort ansässigen Kolonisten hatten vor kurzem einen verzweifelten Hilferuf ausgesendet, und die Atlantis war das einzige Schiff der TKB in Reichweite. Auf der Planetenoberfläche bietet sich John ein Bild des Schreckens: Sämtliche Kolonisten wurden von Aliens auf bestialische Art und Weise getötet. Die gesamte Station ist offensichtlich noch immer in der

Alles hört auf Ihr **Kommando!**

Computergesteuerte Teamkameraden sind zu blöd zum Kämpfen und stehen nur in der Schusslinie? Dann haben Sie noch nicht Seite an Seite mit den Marines in **Unreal 2** gekämpft!



In manchen Levels unterstehen Ihnen bis zu vier Marines. Um den Soldaten Befehle zu erteilen, wählen Sie einfach einen Marine über die „Benutzen"-Taste an, anschließend erscheint ein Multiple-Choice-Menü mit mehreren situationsbedingten Befehlen. Nachdem Sie sich für eine Möglichkeit entschieden haben, wird der Marine seine Aufgabe selbstständig ausführen – und dank der guten künstlichen Intelligenz eine wirkliche Hilfe sein.



Hand der außerirdischen „Besucher", die mit Sicherheit nicht zum Spaß hier Halt gemacht haben. Dalton fackelt natürlich nicht lange, zückt das Automatikgewehr ... und geht der Sache auf den Grund.

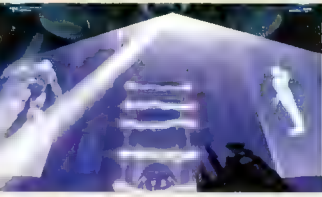
Wenn Sie das jetzt entfernt an **Aliens 2** erinnert, dann liegen Sie gar nicht so falsch. Beim Design von **Unreal 2** hat Entwickler Legend absichtlich bekannte Szenen aus erfolgreichen SciFi-Kinofilmen und PC-Spielen eingebaut. Beispielsweise sehen die Skaarj, welche auch schon in **Unreal 1** ihr Unwesen trieben, einem Predator aus dem gleichnamigen Streifen mit Arnold Schwarzenegger sehr ähnlich. Die Spinnen-Horden auf dem Planeten Hell erinnern entfernt an die vierbeinigen Käfer aus **Starship Troopers**, von **Star Wars** wurde sich kurzerhand die Takkra (siehe Waffenkasten) geborgt – das ehemalige Trainingsgerät für angehende Jedis ist nun eine äußerst vielseitige Angriffs- und Verteidigungswaffe. Der Planet Acheron ist hingegen komplett mit einem riesigen Organismus überzogen, dessen Luftröhren in etwa so aussehen wie das scheußliche Sarlacc-Monster, in welches Han Solo und Chewbacca in **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** geworfen werden sollten –

Ein Tag im Leben des John Dalton: **So spielt sich Unreal 2: The Awakening.**

Als Marshall der Terranischen Kolonialbehörde erlebt John Dalton in einer Woche mehr als Captain Kirk in 30 Jahren Raumschiff Enterprise. Wir haben den Sympathie-Träger der TKB Atlantis während seiner Mission auf dem Planeten Hell begleitet und präsentieren hier unseren Missionsbericht.



1 Aida erklärt John, worum es geht. In einem Briefing erklärt uns Aida Einsatzort und Missionsziel: Wir fliegen zu einer Waffenfabrik auf Hell. Womöglich befindet sich ein Teil des Alien-Artefaktes auf dem Eis-Planeten.



2 Der Türsteher der Waffenfabrik will uns nicht hineinlassen. Wir gelangen zur Fabrik, doch während eines Scanvorgangs am Eingang entdeckt das Sicherheitssystem unsere Schießprügel. Glücklicherweise hackt sich Aida schnell in das System und schaltet es ab.



3 Die Hütte brennt. In der Fabrik bietet sich uns ein Bild der Zerstörung: Überall Feuer, verwüstete Räume, Tote. Zusammen mit einem verängstigten Wissenschaftler machen wir uns auf den Weg in das Innere der Basis.



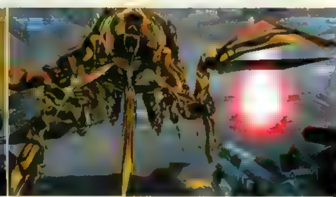
4 Jetzt wird es ungemütlich. Das Innere der Anlage wurde komplett von Arachniten überrannt, die in großer Zahl angreifen. Gegen die aggressiven Achtbeiner setzen wir uns mit dem Flammenwerfer zur Wehr. Pech für den Wissenschaftler – gleich beim ersten Angriff sprang ihm eine Spinne direkt ins Gesicht!



5 Durch Dick und Dünn Überall versperren uns Feuer oder eingestürzte Gänge den Weg ins Innere der Fabrik. Dann finden wir endlich einen Weg: einen engen Lüftungsschacht mit Dutzenden von Spinnen.



6 Gehüpft wie gesprungen In einem der Waffen-Labors wird ein tödlicher Laserstrahl von Spiegelflächen reflektiert und überzieht wie ein Spinnennetz den Boden. Zeit, dass wir unsere Weitsprung-Fähigkeiten unter Beweis stellen.



7 Königlicher Empfang Die Arachniten-Königin wacht im Inneren der Basis über das Alien-Artefakt. Ganz unköniglich attackiert sie uns mit ihren Klauen, worauf wir ihr ein paar Schrotkugeln in den Chitin-Panzer ballern.

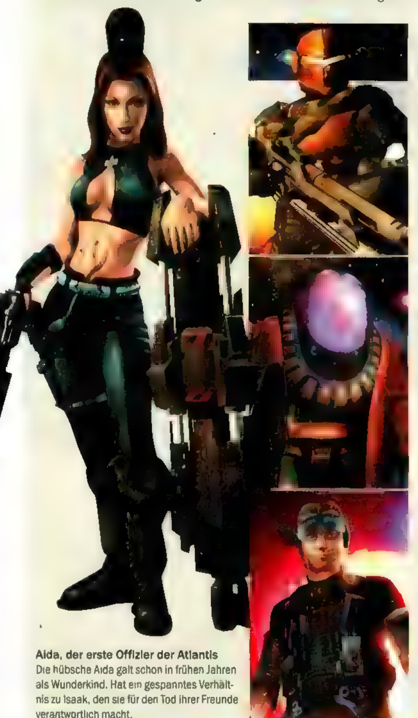
letztendlich musste dann Boba Fett dran glauben. Auch bei der Konkurrenz wurde fleißig abgeschaut: Manche Kämpfe in den weitläufigen Außenlevels erinnern an **Halo**, bei der Umsetzung der Zwischensequenzen und diversen Gegnern sind die Parallelen zu **Half-Life (dt.)** überdeutlich. An Bord der Atlantis fühlt man sich sogar an selige **Wing Commander**-Zeiten erinnert. Das kleine Raumschiff ist komplett begehbar und Sie dürfen jederzeit mit den anderen drei Crewmitgliedern per Multiple-Choice-Verfahren quatschen.

Die große Frage lautet: Ist **Unreal 2** nur ein Aufguss bekannter SciFi-Highlights? Wenn dem tatsächlich so wäre, dann könnte man genauso gut behaupten, **Half-Life (dt.)** wäre bloß ein Mix aus **Akte X** und **Aliens**, **NOLF 2** eine Aneinanderreihung von bekannten Szenen aus Agentenfilmen und **Halo** eine Mischung aus **Half-Life** und **Team Fortress** mit künstlichen Mitspielern und Fahrzeugen. Wir geben Entwarnung: Die Leute von Legend Entertainment haben genug eigene Ideen eingebaut, um am Ende nicht als einfallslose Pinsel dazustehen.

Entweder haben die Leveldesigner mehr Zeit und Liebe in das Leveldesign gesteckt als ihre Branchen-Kollegen oder es liegt an den technischen Möglichkeiten der neuen **Unreal**-Engine – fest steht jedenfalls, dass die Levels in **Unreal 2** unglaublich gut aussehen. Im Laufe der Story führt Legend den Spieler an die schönsten Schauplätze, die man bislang in einem Ego-Shooter betreten durfte. Mal hetzen Sie zusammen mit drei Marines durch einen düsteren Wald und werden dabei von Skaarj-Kriegern und Izarians verfolgt, ein anderes Mal verteidigen Sie die aufgrund dringender Reparaturarbeiten gelandete Atlantis, indem Sie vollautomatische Raketenwerfer-Türme und Laserbarrieren in einem mit Felsbrocken übersäten Tal verteilen und alleine dem Ansturm von Dutzenden weiblicher Liandri-Krieger trotzen. Genau die wollen einem übrigens später erneut ans Leder; dieses Mal bekommt man glücklicherweise Hilfe von einem Trupp Marines, mit denen man in luftiger Höhe die Kommunikations-Plattform der Janus-Laboratorien verteidigt. Besonders gruselig wird es auf dem Planeten der Drakk, einer Roboter-Alienrasse. Eine so düstere und unheimliche Stimmung kam nicht mal in **Aliens vs. Predator 2** auf. Hier zeigt auch die **Unreal**-Engine, was sie kann: Levelwände sind mit einem silbrigen Metall-Look überzogen, die seltsamen Aus-

Vier wie Pech und Schwefel: Die Crew der Atlantis

Alleine gegen den Rest der Galaxie – das funktioniert vielleicht in anderen Ego-Shootern, aber nicht in **Unreal 2: The Awakening**. Wir stellen Ihnen die vier Crewmitglieder der Atlantis vor.



John Dalton, Marshall der TKB
Dalton ist eigentlich ein Ex-Marine, der aufgrund eines Streits mit einem Vorgesetzten und einer anschließenden Befehlsverweigerung seinen Job verloren hat. Momentan streift er als Weltraumpolizist durch das All und versucht alles, um wieder zu seiner alten Truppe zurückzukommen.

Ne'Ban, der Pilot
Ne'Ban ist einer der besten Piloten der Flotte und bringt Sie sicher an jeden Einsatzort ... und zurück. Seine Sprachkenntnisse sind nicht die allerbesten, daher sind Gespräche mit Ne'Ban immer etwas seltsam. Er ist Dalton gegenüber absolut loyal und wurde für ihn durch eine Sonne fliegen, wenn es sein müsste.

Isaak, der Waffen-Meister
Wann immer Sie etwas über eine Waffe wissen wollen, fragen Sie Isaak. Zwar raucht er wie ein Schlot und trinkt seit dem Vorfall mit Aida (siehe links) gerne mal ein Glas zu viel, ist aber dennoch ein zuverlässiges Crewmitglied der Atlantis. Modifiziert und verbessert ständig Ihre Waffen.

Aida, der erste Offizier der Atlantis
Die hübsche Aida galt schon in frühen Jahren als Wunderkind. Hat ein gespanntes Verhältnis zu Isaak, den sie für den Tod ihrer Freunde verantwortlich macht.



WEITES LAND Die Sichtweite in manchen Levels ist erstaunlich. Dank hochauflosender Texturen sieht die Landschaft auch aus der Nähe schön aus.



SCHOCKEFFEKT Dieser [illegible] Skaarj [illegible] nend auf uns zu, während wir ihm mit dem Flammenwerfer Feuer unter dem Hintern machen.



Isaaks Waffenschrank: Fünf Flinten, die Sie kennen sollten

In Isaaks Kabine steht ein großer, geheimnisvoller Stahlschrank. Der Inhalt: alles, was ein Marine für seinen Job benötigt. Wir haben für Sie die fünf interessantesten Schießeisen herausgekramt.

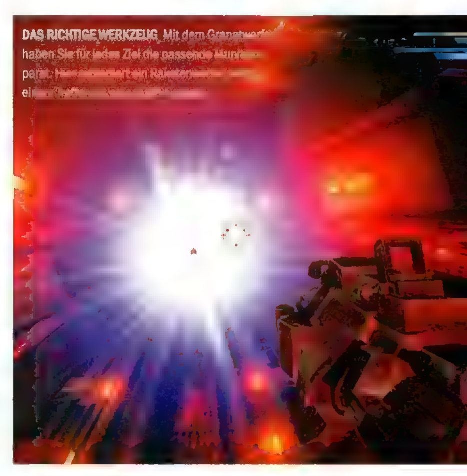
Granatenwerfer Verschießt sechs unterschiedliche Munitionsarten. Die vielseitigste Waffe im Spiel.

Flammenwerfer Verpasst jedem Gegner binnen Sekundenbruchteilen einen Sonnenbrand. Unverzichtbar!

Bio-Waffe Verschießt kleine Spinnen, die den Gegner piesacken. Nicht sehr wirkungsvoll, aber lustig.

Takkra Fliegende Kugeln, die entweder angreifen oder Schüsse abwehren können.

Drakk-Laser Kein Ego-Shooter ohne Railgun. Gleicher Sekundär-Modus wie die Plasma-Gun in UT 2003.



DAS RICHTIGE WERKZEUG Mit dem Granatwer[illegible] haben Sie für jedes Ziel die passende [illegible]

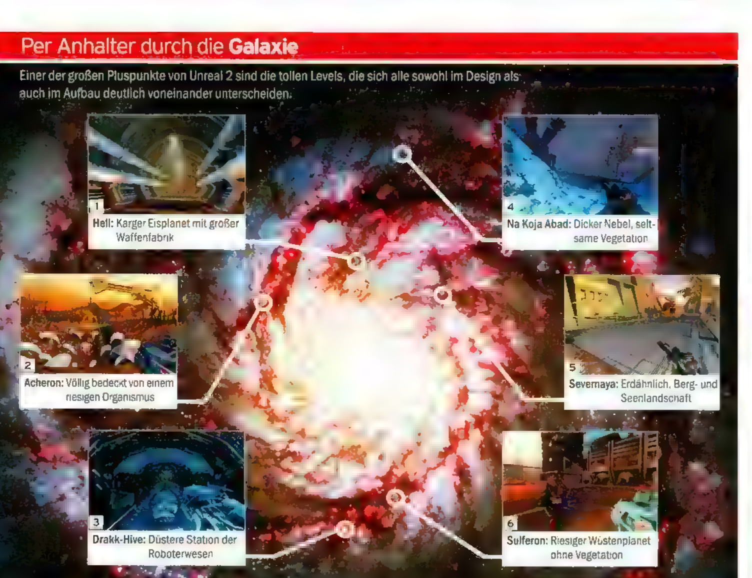
buchtungen und Verwürfe in der Architektur sind tatsächlich modelliert und wurden nicht einfach auf eine Textur aufgemalt. Im krassen Gegensatz dazu steht der grüne Planet Avalon. Von dem Turm der TKB-Basis schaut man scheinbar unendlich weit ins Land. Ähnlich weit kann man auch auf dem Wüsten-Planeten Sulferon sehen – sehr zur Freude Ihrer Gegner. Geisterkrieger des Izanagi-Konzerns verteidigen dort eine Basis und greifen Sie schon aus großer Entfernung mit Raketen an. Nachdem Sie den Stützpunkt erobert haben, wendet sich das Blatt: Izanagi will die Basis zurückerobern und schickt mehrere Trupps Söldner los. Ihr Glück: Mit dem Scharfschützengewehr kann man den Angriff vom Turm der Basis relativ locker abwehren. Sehr schön sind auch die Zwischensequenzen geraten. Diese werden allesamt mithilfe der leistungsstarken **Unreal**-Engine in Szene gesetzt und sehen auch bei Nahaufnahmen der Charaktere noch exzellent aus. Die Gesichter sind allesamt sehr schön animiert, außerdem haben die Entwickler wieder jede Menge Details eingebaut. Achten Sie während eines Gesprächs mit Waffenmeister Isaak doch mal auf seine Zigarette: Rauchschwaden kräuseln sich nach oben, ständig fällt etwas Asche von der Fluppe und wenn der Stängel mal nicht mehr brennt, fährt vom umgeschnallten Werkzeugkasten ein Lötkolben nach vorne und zündet die Kippe sofort wieder an. Einfach grandios!

Bei Gesprächen dürfen Sie per Multiple-Choice-Verfahren vorgefertigte Fragen oder Antworten auswählen, einen Einfluss auf die Geschichte hat das nicht. In den kurzen Smalltalks erfahren Sie eine Menge über die Crew der Atlantis. Zum Beispiel, dass die schöne Aida den Bordtechniker Isaak für den Tod ihrer Freunde verantwortlich macht oder warum Ne'Ban auf keinen Fall wieder zu seiner Familie zurück möchte. Legend übertreibt es dabei nicht mit der Länge der Gespräche, sondern beschränkt sich auf das Notwendigste.

Wie bereits angedeutet, bekommen Sie in manchen Levels tatkräftige Unterstützung von Marines. In Verbindung

Per Anhalter durch die **Galaxie**

Einer der großen Pluspunkte von Unreal 2 sind die tollen Levels, die sich alle sowohl im Design als auch im Aufbau deutlich voneinander unterscheiden.



1 **Hell:** Karger Eisplanet mit großer Waffenfabrik

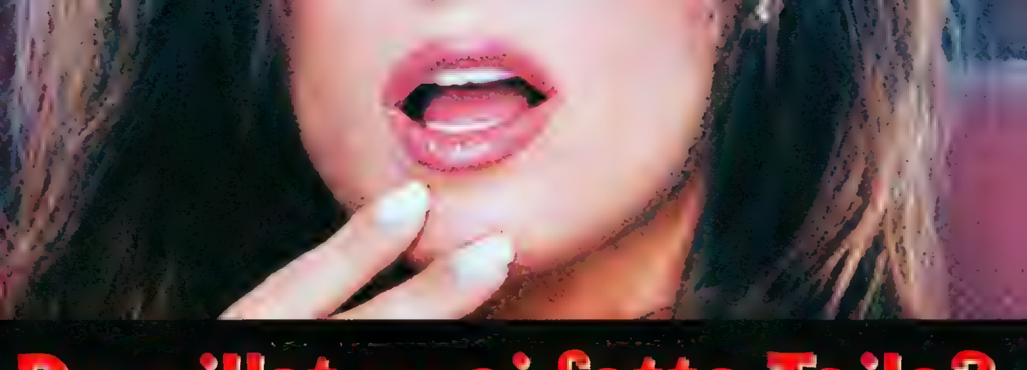
2 **Acheron:** Völlig bedeckt von einem riesigen Organismus

3 **Drakk-Hive:** Düstere Station der Roboterwesen

4 **Na Koja Abad:** Dicker Nebel, seltsame Vegetation

5 **Severnaya:** Erdähnlich, Berg- und Seenlandschaft

6 **Sulferon:** Riesiger Wüstenplanet ohne Vegetation



Die Top Ten der Fieslinge, Schleimbeutel und Nervensägen

Damit Sie wissen, worauf Sie sich einlassen, stellen wir Ihnen hier die Top Ten der brutalsten, fiesesten und schleimigsten Gegner vor.



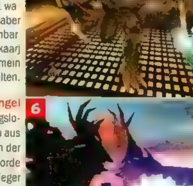
1 Die Seeziege
Die Seeziege sieht harmlos aus, ist aber brandgefährlich! Das Mistvieh legt mit einem Kabelbrand die Atlantis lahm, woraufhin das Schiff auf dem Planeten Kalydon notlanden muss – und Besuch von einer Division Liandri-Söldner bekommt. Und das alles nur wegen dieses dummen Viechs

2 Das Acheron-Lebewesen
Pfui Teufel – der Planet Acheron ist komplett mit einer riesigen, schleimigen Biomasse überzogen. An einigen Stellen befinden sich mit Dornen gespickte Luftröhren in der Oberfläche – und genau da muss John Dalton reinkrabbeln und nach einem der Artefakte suchen.

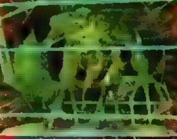


3 Raketenwerfer
Okay, der Raketenwerfer ist kein Monster im klassischen Sinne. Die vollautomatischen Raketenschleudern machen den Mangel an Klauen, zotteligem Pelz und rasiermesserscharfen Fangzähnen mit ultraschnellen Reaktionen und einem endlosen Munitionsvorrat aber locker wieder wett.

4 Haustier-Mutanten
Überlegen Sie sich es am besten zweimal, ob Sie unschuldige Tierchen in den weitläufigen Außenlevels von **Unreal 2** mit Raketenwerfer oder Maschinengewehr malträtieren – es könnte gut sein, dass Sie später von einer mutierten XXL-Version den Hintern versohlt bekommen.

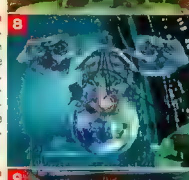


5 Die Skaarj
Die Skaarj haben eine ähnliche Metamorphose wie die Klingonen aus **Star Trek** hinter sich: In **Unreal 1** waren sie zwar oberfies, aber optisch eher unscheinbar. In Teil 2 sehen die Skaarj nun endlich auch so gemein aus, wie sie sich verhalten.



6 Liandri-Engel
Frauen sind erbarmungsloser als Männer. Genau aus diesem Grund hat sich der Liandri-Konzern eine Horde weiblicher Amazonenkrieger im Reagenzglas herangezüchtet, die sämtlichen Männern die Köpfe verdrehen – sprichwörtlich.

7 Großes, böses Monster
Ein Ego-Shooter ist nur dann komplett, wenn der Spieler irgendwann auch mal ein paar echte Oberboss-Gegner aus den Latschen ballern muss. Tipp: Diesen Unhold sollten Sie aus der Ferne mit Raketen und Granaten beharken.



8 Drakk-Drohnen
Die schlagkräftigen Drakk-Drohnen umschwirren Sie in den späteren Levels wie die Fliegen einen Kuhfladen. Besonders wirkungsvoll gegen diese gefährlichen Plagegeister: eine kräftige Prise Napalm aus dem Flammenwerfer voll auf die Zwölf



9 Arachniten
Die spinnenähnlichen Arachniten sind das Ergebnis eines außer Kontrolle geratenen Biowaffen-Experiments. Jetzt bevölkern sie zu Tausenden die Flure und Röhren der Waffenfabrik auf dem Planeten Hell. Da hilft nur noch der Drakk Laser!



10 Izarians
Die Izarians haben laut John Dalton „Sado-Maso-Neigungen" (!) und dienen den faulen Skaarj-Kriegern freiwillig als Sklaven. Das unterwürfige Pack gehört zu den dümmsten Gegnern, die Ihnen in **Unreal 2** vor die Flinte laufen

mit Laserbarrieren und Geschütztürmen wird aus **Unreal 2** somit kurzzeitig ein waschechter Taktik-Shooter. Wenn Sie diese Situation heil überstehen wollen, sollten Sie sich ganz genau überlegen, welchen Abschnitt eines Levels Sie von Marines bewachen lassen oder wo Sie nur auf Laserbarrieren und Geschütztürme vertrauen. Glücklicherweise können Sie einmal positionierte Verteidigungsstellungen auch wieder auflösen, indem Sie den ganzen Kram einfach einsammeln und Ihren Marines andere Befehle geben. So kann man flexibel auf eine Situation reagieren und wird nicht gezwungen, den Level so oft neu zu starten, bis man die perfekte Taktik ausgeknobelt hat.

Unreal 2 ist weiß Gott nicht frei von Fehlern. Größtes Manko ist sicherlich der fehlende Mehrspielermodus. Wir erinnern uns: Mitte letzten Jahres gaben Epic Games und Legend Entertainment bekannt, dass **Unreal 2** ein reines Solo-Spiel werden würde – der bis dato fest eingeplante Mehrspielermodus mit taktischen Elementen fiel somit komplett ins Wasser. Legend vertraut wohl auf die Hilfe der Mod-Community, denn alle technischen Voraussetzungen für einen Mehrspielermodus befinden sich noch im Programmcode. Einigen Spielern dürfte die geringe Spielzeit der Einzelspieler-Kampagne sauer aufstoßen. Geübte Ego-Shooter-Fans spielen **Unreal 2** am besten gar nicht erst auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht", sonst ist nach knapp zehn Stunden Schluss. Wirklich ärgerlich ist allerdings, dass die deutsche Übersetzung aufgrund von



TEAMWORK Wir locken die schwer gepanzerte Liandri-Söldnerin in eine Falle, in der ihr ein Marine mit seinem Flammenwerfer einheizt.



ÜBERRASCHUNG Die Söldner greifen Sie oft aus der Deckung heraus an oder schleichen sich in Ihren Rücken



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 13 Missionen
- 13 Waffen
- 6 verschiedene Munitionsarten für den Granatwerfer
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Aktuelle Version der Unreal-Engine
- Teamkämpfe mit Bots an Ihrer Seite
- Taktische Elemente (Laserbarrieren und Raketenwerfer-Türme)

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Aliens vs. Predator 2, Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Entwickler:	Legend Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	Wheel of Time, Return to Na Pali (Add-on zu Unreal 1)
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstraße 184, 60314 Frankfurt am Main
Telefon des Publishers:	0190-77188-3
Offizielle Website:	www.unreal2.com
Website des Publishers:	www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	www.legendent.com
Beste Fansite:	unrealextreme.gamigo.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-7788-3 (1,24 Euro/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Aliens vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
GRAFIK	**78**	**86**	**94**
Detailreichtum Spielwelt	76	79	95
Detailreichtum Objekte	86	88	93
Vielfalt der Spielwelt	61	78	94
Animation der Objekte	86	94	[illegible]
Effekte	82	85	92
SOUND	**91**	**91**	**91**
Musik	91	92	[illegible]
Soundeffekte	92	90	92
Stimmen/Kommentar	91	89	[illegible]
STEUERUNG	**72**	**82**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	80	80	91
Präzision der Steuerung	75	85	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	60	85	90
ATMOSPHÄRE	**86**	**84**	**89**
Spannung, Überraschungen	93	82	90
Realitätsnähe, Glaubwürdigkeit	74	86	89
Story/Dialoge/Kommentare	87	81	88
Inszenierung	91	87	92
SPIELDESIGN	**72**	**80**	**87**
Komplexität/Spieltiefe	70	79	86
Einsteigerfreundlichkeit	70	70	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	69	82
Verhalten der Computergegner	85	85	90
Innovation	59	78	86
MEHRSPIELERMODUS	**62**	**89**	-
Abwechslung der Spielmodi	60	85	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	88	
Einstellungsmöglichkeiten	65	89	
TEST-AUSGABE:	PCG 12/01	PCG 05/02	PCG 03/03
WERTUNG:	**85**	**90**	**92**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detaillierte Texturen
- ⊕ Aufwendig gestaltete, teils riesige Levels
- ⊕ Beeindruckende Spezialeffekte (Feuer, Explosionen)
- ● Hohe Hardwareanforderungen

Sound
- ⊕ Kraftvolle Soundeffekte
- ⊕ Unaufdringliche, aber gute Musik
- ⊕ Atmosphärischer 3D-Sound
- ● Schlechte Synchronsprecher

Steuerung
- ⊕ Der übliche Shooter-Standard
- ⊕ Einfach, weil wenig Tastaturkommandos
- ⊕ Präzise Maussteuerung

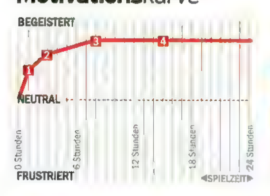
Atmosphäre
- ⊕ Sympathischer Held
- ⊕ Glaubhafte Charaktere mit eigenen Motiven
- ⊕ Viele Zwischensequenzen
- ⊕ Einfache, aber spannende Story

Spieldesign
- ⊕ Sehr gute Gegner-Intelligenz
- ⊕ Abwechslungsreiches Spieldesign
- ⊕ Einfache taktische Kämpfe
- ⊕/● Linearer Spielverlauf

Mehrspielermodus
- ● Kein Mehrspieler-Modus integriert

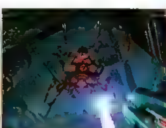
WAS IST WAS? ■ Schlechter als die Vergleichsspiele ■ Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





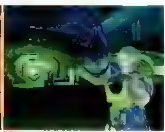
1 Die ersten Kämpfe gegen die Skaarj sind knüppelschwer – warum sie wohl die Kolonie angegriffen haben?



2 Wir rösten Hunderte von Spinnen auf dem Planeten Hell. Das kostet Nerven, macht aber auch tierisch Spaß.



3 Die Story kommt in Fahrt, auch die Gegner werden immer härter. Gut, dass es immer neue Waffen gibt.



4 Sie haben es geschafft, das Ende flimmert über den Monitor. Das waren 15 Stunden exzellente Unterhaltung.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

Unreal 2: The Awakening benötigt vorrangig Grafikkarten-Power. Daher spielt der Prozessor schon ab einer Geschwindigkeit von 1.400 MHz keine so große Rolle mehr (Einstellung: mittlere Details). Dank der Hardware-T&L-Unterstützung übernehmen 3D-Beschleuniger mit T&L-Einheit einen Teil der CPU-Last und helfen bei der Berechnung von unbeweglichen Levelobjekten. Tipp: Wenn Sie die Leveldetails abschalten, verringert sich nur wenig an der Optik. Gleiches gilt für die Verzierung der Landschaft mit Gräsern oder Bäumen.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Aufgrund der hochauflösenden Texturen benötigen Sie schon 512 MB RAM, um die Ladezeiten gering zu halten und Ruckler aufgrund von Ladevorgängen zu vermeiden.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | | KLASSE 4

KLASSE 1: Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I

KLASSE 2: Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3: Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3, Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti 4200

KLASSE 4: Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti 4400/Ti-4600, Geforce FX

Eine Reduzierung der Texturenqualität auf das niedrigste Niveau ist nur für Geforce2-MX-Karten oder vergleichbare Grafikbeschleuniger zu befürworten. Besitzer von aktuellen Grafikkarten sollten lieber mit der Auflösung heruntergehen, anstatt die Qualität der hochauflösenden Texturen zu verringern. Die Grafik ist auch dann noch in hohem Maße genießbar und beeinträchtigt den Spielspaß nur minimal. Besitzt Ihre Grafikkarte zudem nur 32 MB RAM, sollten Sie die Detailtexturen über den Schalter „Texturen-Detail" ausschalten.



AUGE UM AUGE Ein gegnerischer Geisterkrieger, kurz bevor wir ihn mit einem Schuss aus der Schrotflinte zu Boden schicken.

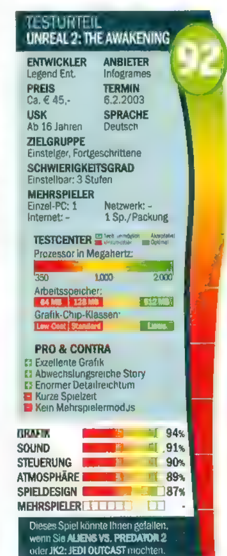


Ein Meilenstein! An Unreal 2 werden sich alle zukünftigen Ego-Shooter messen lassen müssen.

Wieso zum Teufel habe ich fast viereinhalb Jahre auf so ein Spiel warten müssen? Seit **Half-Life** hat es keinen Ego-Shooter mehr gegeben, der mit einer so spannenden und abwechslungsreichen Story, derart überraschenden Aha-Effekten und staunenswerter High-End-Grafik aufwarten konnte. Genial! So sieht moderne Unterhaltung aus: kurzweilig, unvorhersehbar, aufsehenerregend. Ein echter Hingucker. Das bestätigte auch immer wieder die große Kollegentraube hinter meinem Rücken. Da wird sich **Duke Nukem Forever** ganz schön anstrengen müssen ...

unpassenden Sprecherstimmen nicht an das englische Original heranreicht – John Dalton klingt jetzt einfach nicht mehr so cool wie in der englischen Version. Dass **Unreal 2: The Awakening** relativ hohe Hardwareanforderungen stellen würde, ist angesichts der superben Grafik kein Wunder. Wie Sie anhand unseres neuen Testcenters erkennen können, benötigen Sie vor allem eine schnelle Grafikkarte, Ihr PC sollte zudem über 512 MB RAM verfügen, damit das Spiel nicht in einer Ruckelpartie endet. Als Prozessor genügt bei mittleren Details schon eine CPU mit 1,4 GHz – die Hardware-T&L-Einheit moderner Grafikkarten übernimmt nämlich einen Teil der Geometrieberechnungen.

Wer selber gerne Levels bastelt oder damit anfangen möchte, bekommt den Unreal-Editor gleich mitgeliefert. Mit diesem Tool können Sie auf alle Texturen und Bausteine zugreifen, die auch den Leveldesignern von Legend Entertainment zur Verfügung standen. Schauen Sie sich auf Seite 137 bis 140 doch einfach unser großes Einsteiger-Tutorial von Matthias Worch an, seines Zeichens Leveldesigner bei Legend und Schöpfer der Atlantis. Exklusiv auf unserer DVD finden Sie neben praktischen Beispielen zu dem Editor-Artikel auch einen neuen, komplett spielbaren Level vom **Unreal 2**-Leveldesigner höchstpersönlich! DIRK GOODING





Hammer-Grafik, kraftvoller Sound, Liebe zum Detail und eine gute Story: Besseres bekommen Sie derzeit in keinem anderen Shooter.

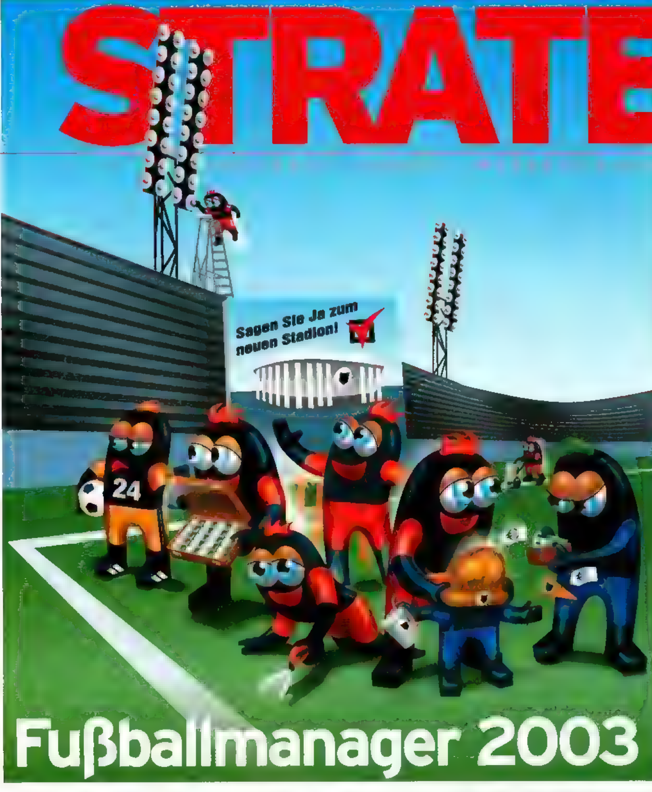
Mir ist egal, was andere schreiben – ich persönlich hatte mit keinem Ego-Shooter der letzten zwölf Monate so viel Spaß wie mit **Unreal 2**. Weil jeder Level und jede Mission etwas Neues bietet, treten die sonst üblichen „Ach, das kenn ich doch schon alles"-Spielphasen gar nicht erst auf. **Unreal 2** bleibt einfach die ganze Zeit über frisch und spannend. Absolut herausragend: die Hammer-Grafik, der kraftvolle Sound, die Liebe zum Detail und die gute Story. Etwas Besseres bekommen Sie derzeit in keinem anderen Shooter. Den fehlenden Mehrspielermodus kann ich verschmerzen – ein uninspirierter Deathmatch-Aufguss, wie ihn viele andere Titel bieten, hätte mich persönlich eh nicht interessiert. Die Spielzeit ist für Profis im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch, nach maximal 15 Stunden ist man durch. Im Vergleich mit **NOLF 2** oder **Jedi Knight 2** ist das etwas dürftig, aber dafür muss ich mich nicht Dutzende Male durch fast identische Levels quälen.


KEINE KOMPROMISSE.
BEENDE DEN TERROR.
DU BIST TEAM RAINBOW
Red Storm
Play It On
ubi.com
Ubi Soft
WWW.RAVENSHIELD.DE



KONAMI
Geld allein macht glücklich!
...und nie hat das Scheffeln mehr Spaß gemacht!
Wähle Deine Mitarbeiter, die Deko, Ausstattung und
Überwachung mit Bedacht. 6 verschiedene Casinovarianten
in 3 Städten wollen gut geplant und betreut werden.
unterschiedliche Zocker,
Glücksspieler und Ganoven
müssen um ihr Bares gebracht werden.
Also nichts wie ran: Füll Dir die Taschen
komplett interaktiver 3D-Umgebung
und lass Vegas links liegen!
PC CD-ROM
CASINO Inc.
www.konami-europe.com
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
All rights reserved

STRATEGIE



Fußballmanager 2003

Die skandalösen Bugs in **Anstoß 4** haben sich schnell herumgesprochen und waren den Absatzzahlen des Rivalen **Fußballmanager 2003** sicher nicht gerade abträglich. Doch die meisten Käufer hat die Qualität des jüngsten Teils der sportlichen Manager-Serie überzeugt. Die Optionsvielfalt und Spieltiefe ist kaum zu schlagen und die Spieldarstellung hat beinahe TV-Qualitäten. Mittlerweile sitzen die Macher bereits an der nächsten Fortsetzung (geplant für Ende 2003), die den Vorgänger noch einmal übertreffen soll.

SIEBEN FRAGEN AN DEN SPIELDESIGNER

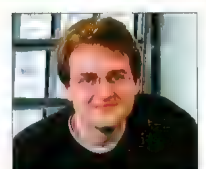
„Unsere Ideen **reichen mindestens bis 2006 ...**"

PC Games: Seid ihr mit dem **FM 2003** zufrieden? Gibt es Dinge, die ihr noch einbauen wolltet, für die aber keine Zeit mehr war?

Köhler: „Wir haben auf jeden Fall eine unglaublich große Anzahl positiver Mails und Briefe zum Spiel bekommen. Aber wir kennen natürlich auch die Schwächen und wissen exakt, woran wir im kommenden Jahr arbeiten müssen. Sachen, die wir noch einbauen wollen, haben wir immer jede Menge. Wenn wir alle ausformulierten Ideen umsetzen, sind wir aktuell mindestens bis 2006 beschäftigt."

PC Games: Warum unterscheidet sich der Spielablauf im 3D-Modus von dem im Textmodus?

Köhler: „Tatsächlich wird sich in beiden Darstellungen die stärkere Mannschaft häufiger durchsetzen. Auch in Zukunft werden wir auf die Trennung der Modi setzen. Ein Punkt ist der Faktor Geschwindigkeit. Wenn ein 3D-Spiel so angelegt ist, dass es 200 Spiele gleichzeitig berechnen kann – was sagt uns das über die verwendete Logik? Auch daher arbeiten wir daran, das 3D-Spiel so gut wie möglich zu machen und für die anderen 199 das solide Textverfahren zu verwenden."



GERALD KOHLER, Chefentwickler des FM 2003

PC Games: Warum werden nicht alle Taktikanweisungen in der 3D-Spieldarstellung umgesetzt?

Köhler: „Wir haben Ende 2001 die **FIFA 2002**-Engine aus Kanada bekommen – komplettes Neuland für unsere Programmierer. Wir sprechen hier über eine Million Zeilen Code. Aber es wurden viele wichtige Grundlagen zusammen mit dem **FIFA**-Team erarbeitet, die uns in der Zukunft helfen werden."

PC Games: Ist mit dem **FM 2003** das Ende der Komplexitäts-Fahnenstange erreicht oder wollt ihr immer mehr neue Features einbauen?

Köhler: „Der Schwerpunkt der neuen Features wird sicher nicht direkt in der Menüstruktur liegen. Vielmehr werden sie sich über die Saison verteilen. Der Nationaltrainermodus ist so ein Feature, ebenso das Lizenzierungsverfahren."

PC Games: Die Mehrheit der Spieler überlässt die meisten Spielbereiche der Automatik.

Köhler: „Die Manager-Gemeinde erwartet tiefe, komplexe Produkte. Wir bieten genau das. Ich weiß, dass das für Einsteiger manchmal hart ist."

PC Games: Auf welche Bereiche wollt ihr im Nachfolger besonderen Wert legen?

Köhler: „Schwerpunkt ist der 3D-Bereich mit der neuen **FIFA 2003**-Engine, dann die Nationalmannschaft und innerhalb des Vereins die Jugend- und Amateurmannschaft, Spielberichte, Ligensysteme. Und natürlich neue Features."

PC Games: Wird es eventuell auch eine spielerische Verknüpfung der **FIFA-/FM**-Serie geben?

Köhler: „Hier finden derzeit intensive Gespräche mit dem **FIFA**-Team statt, um das zu realisieren. Beide Seiten sind sehr an dieser Verknüpfung interessiert. Keine Sorge: alles bleibt optional."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3-
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Fußballmanager 2003 weiterempfehlen?

Nein 1%
Ja 99%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Imposante 3D-Spielszenen
2. Abwechslungsreicher Textmodus
3. Enorme Spieltiefe
4. Umfangreicher Stadioneditor
5. Offizielle Lizenz

–

1. Wenige Innovationen
2. Teils unübersichtliche Menüstruktur
3. Lange Einarbeitungszeit
4. Spielerverhalten im 3D-Modus
5. Nicht umgesetzte Taktik-Vorgaben

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ALEXANDER STINKA, 27, Student
„Der **FM 2003** spielt sich wie eine Kreuzung zwischen dem alten **FM 2002** und **Anstoß 3**. Aufregende Neuerungen werden nicht geboten, was aber auch den Vorteil hat, dass man sich schnell zurechtfindet. Mir passiert es jedoch immer wieder, dass mir die Kosten total über den Kopf wachsen, ohne dass ich weiß, warum."

ALEXANDER GROSS, 16, Schüler:
„Ich finde das Spiel einfach super. Beinahe alles ist perfekt . Die Zeitung informiert über wichtige Ereignisse, der Textmodus ersetzt den 3D-Modus, die Transfers sind im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich interessanter – und ich werde wahrscheinlich erst aufhören zu spielen, wenn dereinst der Nachfolger erscheint."

CHRISTOPH HARTWIG, 18, Schüler:
„Das Spiel ist über jeden Zweifel erhaben und definitv der bis dato beste Fußballmanager. Schade nur, dass wieder einmal der Nationalmannschaftsmodus ‚vergessen' wurde und dass die Oberligen immer noch nicht enthalten sind. Warum gibt es mehr spanische oder englische Vereine als deutsche?"

STEFAN FRIGGE, 27, Student:
„**FM 2003** kann **Anstoß 3** nicht vom Thron stürzen. Zum einen ist die Spielberechnung unrealistisch. Ein übermächtiges Team vertändelt 15 Chancen und kassiert in der 85. Minute das 0:1! Zum anderen fehlen mir Kleinigkeiten wie Bestechung oder Doping. **FM 2003** ist zu ‚sauber' – der Preis für die FIFA-Rechte."

Die GBA im Überblick

Die Gebäude



Die Einheiten

1 | REBELL
Die Standard-Infanterie der GBA lässt sich durch ein Upgrade tarnen.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Fahrzeuge & Infanterie

2 | ENTFÜHRER
Getarnte Infanterie-Einheit, die unentdeckt feindliche Fahrzeuge kapert.
STÄRKEN: Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

3 | SCUD-WERFER
Verschießt über große Distanzen mit Biowaffen bestückte Scud-Raketen.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Panzer & Raketentruppen

4 | VIERLINGS-GESCHÜTZ
Die Gatling-Kanone dieses Fahrzeugs lässt sich mit Trümmern upgraden
STÄRKEN: Infanterie & Flugzeuge
SCHWÄCHEN: Panzer

5 | MARODEUR PANZER
Der durchschlagskräftige Panzer lässt sich mit Wrackteilen aufrüsten.
STÄRKEN: Gebäude & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

6 | BOMBEN LKW
Der LKW lässt sich mit Spreng- oder Biokampfstoff bestücken und tarnen.
STÄRKEN: Gebäude & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

7 | KAMPF JEEP
Der wendige Jeep transportiert Truppen und lässt sich mit Wrackteilen aufrüsten.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Panzer & Flugzeuge

8 | JARMEN KELL
Spezialeinheit der GBA; schießt mit seinem Scharfschützengewehr
STÄRKEN: Infanterie & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

9 | RAKETEN-BUGGY
Die schnellen Buggys sind mit ihren Raketen der Panzerschreck der GBA.
STÄRKEN: Gebäude & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Panzer & Raketentruppen

10 | RADARWAGEN
Die GBA besitzt kein Radarzentrum, sondern diese mobile Einheit.
STÄRKEN: Getarnte Einheiten
SCHWÄCHEN: Panzer Raketentr. & Flugzeuge

11 | RPG-EINHEIT
Diese Basis-Infanterie feuert mit Raketen auf Panzer und Luftwaffe.
STÄRKEN: Fahrzeuge & Gebäude
SCHWÄCHEN: Infanterie

12 | SKORPION-PANZER
Der Standard-Panzer der GBA lässt sich mit einer Boden-Luft-Rakete upgraden.
STÄRKEN: Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Raketentruppen & Flugzeuge

13 | TOXIN TRAKTOR
Verschießt giftige Säurestrahlen auf seine Feinde und kontaminiert das Gelände.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Panzer & Flugzeuge

14 | TERRORIST
Die mit Sprengstoff bepackten Attentäter schrecken vor nichts zurück.
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Infanterie

Die Spezialwaffe

Scud-Sturm

Die Spezialwaffe der GBA besteht aus neun mit biologischen Kampfstoffen ausgestatteten Raketen. Gebäude halten dem Angriff zwar meist stand, Infanterie und Fahrzeuge haben jedoch kaum eine Überlebenschance – außerdem wird das umliegende Gelände kontaminiert.



Der ewige Kampf: Command & Conquer gegen Warcraft – **kann das bildgewaltige Generals Orks und Nachtelfen vom Thron schubsen?**

Die Bewohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan ahnen nichts Böses, als sie an diesem Morgen aufstehen. Die Sonne brennt, der Wind treibt den Wüstensand durch die Straßen und an den Marktständen wird um handgeknüpfte Teppiche gefeilscht. Doch plötzlich wird das geschäftige Treiben auf dem Marktplatz jäh unterbrochen – Hubschrauber kreisen über dem Gebiet, Bäume krachen unter dem Gewicht tonnen-

Command & Conquer Generals

schwerer Panzer zusammen, während sich amerikanische Soldaten unter lautstarken Kommandorufen in den umstehenden Gebäuden verschanzen. Nur kurze Zeit später dringt aus der Ferne das bedrohliche Grollen weiterer Panzer heran, während am Horizont bereits meterhohe Staubwolken zu sehen sind. Als schließlich die ersten Jeeps der Globalen Befreiungsarmee in Sichtweite kommen und sich die Panzer der Terror-Organisation ihren Weg durch die engen Gassen bahnen, scheint es, als ginge die Welt unter. Außer donnernden Gewehrsalven und den ohrenbetäubenden Explosionen zerberstender Panzer ist nichts mehr zu hören – die einstürzenden Gebäude lassen Rauchschwaden über der Stadt aufsteigen. Und inmitten des Kriegsgeschehens laufen die Einwohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan um ihr Leben.

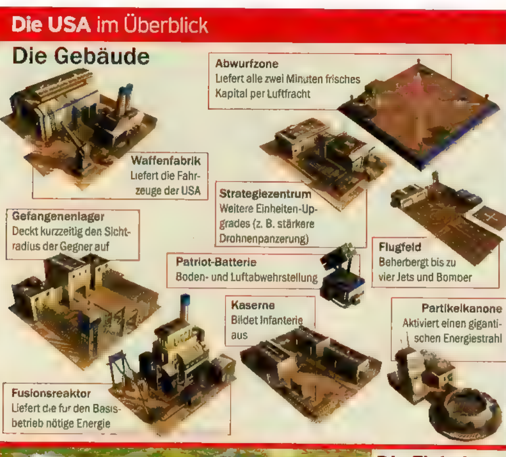
Command & Conquer Generals hat mit den Fantasy-Schlachten eines **Warcraft 3** nichts gemeinsam. Anstatt in abgeschiedenen, immergrünen Wäldern Orks und Untote zu bekämpfen, befehligen Sie im fünften Teil der erfolgreichen Echtzeit-Strategie-Reihe Pan-



MEDICOPTER 117 In dieser Mission müssen Sie mehrere amerikanische Konvois vor feindlichen Übergriffen schützen – die mit Raketen bestückten Comanche-Helikopter sind hier die erste Wahl.

Die USA im Überblick

Die Gebäude



Die Einheiten



1 | RAPTOR
Der Standard-Kampfjet der Amerikaner ist nur schwach gepanzert
STÄRKEN: Gebäude & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

2 | AURORA
Die mächtigen Bomber richten mit ihrer explosiven Ladung große Schäden an
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen & Flugzeuge

3 | TARNKAPPENBOMBER
Wird von gegnerischen Abwehrstellungen meist erst entdeckt, wenn es zu spät ist
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Flugzeuge

4 | RAKETENTROOPER
Diese Basis-Infanterie feuert mit Raketen auf Panzer und Luftwaffe
STÄRKEN: Panzer & Flugzeuge
SCHWÄCHEN: Infanterie

5 | COLONEL BURTON
Die Spezialeinheit der Amerikaner bringt Sprengladungen an Gebäuden an
STÄRKEN: Gebäude & Infanterie
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

6 | RANGER
Die Basis-Infanterie der Amerikaner kann das Maschinengewehr auf Schnellfeuer schalten.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Fahrzeuge & Infanterie

7 | COMANCHE
Der Hubschrauber ist mit einem Maschinengewehr und Raketen bestückt.
STÄRKEN: Infanterie & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

8 | NOTARZTWAGEN
Heilt amerikanische Infanterie im Feld und säubert kontaminiertes Gelände.
STÄRKEN: Keine
SCHWÄCHEN: Alle

9 | CHINOOK
Sammelt Ressourcen und setzt Infanterie auf besetzten Gebäuden ab.
STÄRKEN: Keine
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

10 | CRUSADER
Der Basis-Panzer ist weder sonderlich schlagkräftig noch widerstandsfähig.
STÄRKEN: Fahrzeuge & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

11 | PALADIN
Ein Lasergeschütz am Turm des Paladin wehrt die Raketen der Angreifer ab.
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

12 | TOMAHAWK
Der Panzer zerstört mit seinen Cruise Missiles auch entfernte Ziele
STÄRKEN: Gebäude & Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Raketentruppen & Panzer

13 | KUNDSCHAFTER
Ein getarnter Scharfschütze, der auch aus dem Panzerwagen heraus schießt
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

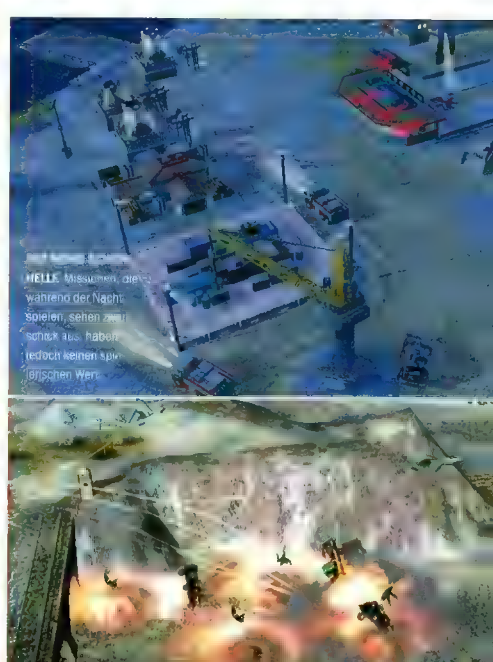
14 | PANZERWAGEN
Schneller Truppentransporter, der sich mit einem Raketenwerfer nachrüsten lässt
STÄRKEN: Infanterie & leichte Fahrzeuge
SCHWÄCHEN: Panzer



Die Spezialwaffe

Partikelkanone

Die Partikelkanone der Amerikaner ist keine derart großflächige Massenvernichtungswaffe wie die flächendeckende Atombombe der Chinesen oder der Scud Sturm der Globalen Befreiungsarmee. Gezielt abgefeuert, zerstört sie jedoch effizient Gebäude und Einheiten.



HELLE Missionen, die während der Nacht spielen, sehen zwar schick aus, haben jedoch keinen spielerischen Wert

SALTO MORTALE Leicht gepanzerte Fahrzeuge haben gegen die schnellen Jets der Amerikaner keine Chance.

zerbataillone, Comanche-Helikopter und Scud-Werfer. Die Ausgangssituation: Die aus dem asiatischen Raum operierende Terror-Organisation der Globalen Befreiungsarmee (kurz GBA) entwickelt sich mehr und mehr zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung für die Industrienationen. Die neue chinesische Führungsspitze hat es sich aus diesem Grund zum Ziel gesetzt, die mit Biowaffen experimentierenden Fanatiker auszulöschen – die Weltpolizei Amerika unterstützt China dabei und macht sich so selbst zur Zielscheibe für die GBA. Es folgt ein erbitterter Krieg, der sich über mehrere Kontinente ausdehnt.

Das Spiel erstreckt sich über drei Kampagnen mit insgesamt 22 Missionen, in denen Sie auf allen drei Seiten Ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen müssen. Bereits bei den Mission-Briefings zeigen sich dann die ersten signifikanten Unterschiede zu den Vorgängern: Die mit Schauspielern gedrehten Filmsequenzen sind knappen Einweisungen via Text und Sprachausgabe gewichen. Auch die schmucken Renderszenen fielen dem Rotstift zum Opfer – die Zwischensequenzen laufen vollständig in der eigentlichen Spielgrafik ab, sind aber mit zahlreichen Kameraschwenks und Slowmotion-Effekten allesamt spektakulär in Szene gesetzt. Dennoch liegt eine der größten Schwächen von **C&C Generals** in der Darbietung der Geschichte, deren Verlauf nichts weiter ist als eine lose Aneinanderreihung von Schar-



KOLLATERALSCHADEN In einer der derben GBA-Missionen ist es Ihre Aufgabe, 300 zivile „Verräter" auszuschalten.

FILMREIF Derart spektakuläre Explosionen bot bis jetzt kein Echtzeit-Strategiespiel.



IM RAUSCHENDEN BACH Das Wasser in Command & Conquer Generals mutet beinahe fotorealistisch an.

Ohne Fleiß kein Preis

Ursprünglich wurden für jede Fraktion drei unterschiedliche Generäle mit jeweils individuellen Upgrades angekündigt. Tatsächlich gibt es jeweils nur ein Generals-Menü – und wir sagen Ihnen, wie es funktioniert.



Für das Vernichten von Feinden bekommen Sie Punkte gutgeschrieben, die Sie im Generals-Menü in die verschiedensten Upgrades investieren dürfen. Diese reichen von Einheiten-Updates (alle Rotgardisten starten mit Veteranen-Status) über neue Einheiten (etwa der Paladin-Panzer aufseiten der USA) bis hin zu neuen Spezialwaffen (beispielsweise den EMP-Angriff der Chinesen). Während Sie im Mehrspielermodus stets bei null starten, übernehmen Sie in den Kampagnen die bereits gewonnenen Punkte und können sie so in den Folgemissionen erneut investieren.

mützeln. Für die Geschichte relevante Persönlichkeiten wie etwa Tiberium-Glatze Kane sucht man vergebens. So zieht sich zwar ein zarter roter Faden durch das Spiel, die eigentlichen Missionen ließen sich in ihrer Reihenfolge jedoch beliebig austauschen. Ein großer Rückschritt, wenn man bedenkt, dass Konkurrenten wie **Warcraft 3, Age of Mythology** oder **Empire Earth** gerade durch ihre spannende Geschichte punkten konnten.

Einen großen Schritt nach vorne machte man bei EA Pacific dagegen im Bereich der Präsentation. **Command & Conquer Generals** brennt ein Effektfeuerwerk ab, das in diesem Genre seinesgleichen sucht. Alle Objekte werfen realistische Schatten, Fahrzeuge wirbeln Staub auf und hinterlassen Spuren im Terrain, alles wirkt unglaublich detailliert – einen entsprechend ausgestatteten PC vorausgesetzt, denn um **Generals** mit vollen Details flüssig spielen zu können, sollte es schon ein Zwei-GHz-Prozessor mit einer Geforce4-Grafikkarte sein. Das Spiel rechtfertigt seinen Hardware-Hunger jedoch bereits nach wenigen Minuten: Die ersten Gefechte von **C&C Generals** werden Sie mit heruntergelassener Kinnlade erleben – versprochen! Sobald ein Kampf entbrennt, zischt, knallt und explodiert es an allen Ecken und Enden, Räder und Chassis von Jeeps wirbeln durch die Luft und wenn Sie Bomber als Luftunterstützung anfordern oder eine der drei Superwaffen wie etwa die Atombombe einsetzen, werden Sie Zeuge der beeindruckendsten bildschirmfüllenden Explosionen, die dieses Genre bis jetzt gesehen hat. Beeindruckend auch die Liebe zum Detail, die dem Spiel anzumerken ist und die dafür sorgt, dass sich **Command & Conquer Generals** das Prädikat der „lebendigen Schlachtfelder" redlich verdient hat. In der sprichwörtlichen Ruhe vor dem Sturm pfeift der Wind über die Schlachtfelder und Vögel zwitschern friedlich, bevor kurze Zeit später das martialische Geschehen losbricht. Wenn Sie in Städten kämpfen, machen Autofahrer hupend ihrem Unmut über auf Hauptstraßen abgestellte Panzer Luft, während die Zivilbevölkerung vor den Stahlkolossen schreiend Reißaus nimmt. Untermalt wird das Geschehen von einem treibenden Soundtrack, der sich am besten mit den rockigen Industrialklängen von **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** vergleichen lässt. EA Pacific ist es gelungen, das Spiel vom Gewehrlauf bis zur Sprengkopfspitze perfekt auf Action zu trimmen. Auch die seit 1995 kaum veränderte Steuerung fügt sich nahtlos in dieses Konzept ein. Ein Klick auf die linke Maustaste selektiert Einheiten und Gebäude und erteilt Bewegungs- und Angriffsorder, die sich mittels Hotkeys auch erzwingen lassen, um etwa neutrale Gebäude einzuäschern. Die Benutzeroberfläche hat da schon mehr Änderungen erfahren – das Menü befindet sich am unteren statt am rechten Bildschirmrand und um Truppen auszubilden (pro Gebäude ma-

China im Überblick

Die Gebäude



Die Einheiten



1 | MIG
Die chinesischen MIGs sind Bomber und Abfangjäger in einem.
STÄRKEN: Flugzeuge & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

2 | WELTHERRSCHER
Der mächtigste Panzer im Spiel lässt sich optional mit drei Upgrades verstärken
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

3 | INFERNAL-GESCHÜTZ
Die durchschlagende Artillerie zerstört Ziele auch auf große Distanzen.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Gebäude

4 | DRACHEN-PANZER
Mit seinem aufrüstbaren Flammenwerfer ideal gegen Infanterie geeignet.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Infanterie

5 | GATLING-PANZER
Das leicht gepanzerte Fahrzeug ist die perfekte Waffe gegen Angriffe aus der Luft.
STÄRKEN: Flugzeuge & Infanterie
SCHWÄCHEN: Panzer & Raketentruppen

6 | PANZERJÄGER
Diese Basis-Infanterie feuert mit Raketen auf Panzer und Luftwaffe.
STÄRKEN: Panzer & Flugzeuge
SCHWÄCHEN: Infanterie

7 | FAUST MAOS
Der Basispanzer ist bei weitem nicht so durchschlagend wie sein großer Bruder
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen

8 | TRUPPENTRANSPORTER
Transportiert bis zu acht Infanterieeinheiten und deckt getarnte Einheiten auf.
STÄRKEN: Getarnte Einheiten
SCHWÄCHEN: Raketentruppen & Panzer

9 | SCHWARZE LOTUS
Die Spezialeinheit übernimmt Gebäude und Fahrzeuge oder stiehlt Geld.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

10 | ROTGARDIST
Sobald Sie fünf Rotgardisten zusammenschließen, steigen Feuerkraft und Panzerung.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Fahrzeuge & Infanterie

11 | HACKER
Die Hacker bessern Chinas Kriegskasse auf und setzen Gebäude außer Kraft.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Infanterie & Fahrzeuge

12 | NUKLEARGESCHÜTZ
Verschießt taktische Nuklearsprengköpfe über größere Distanzen
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketentruppen & Panzer

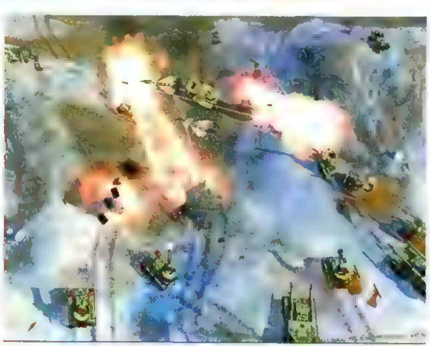
Die Spezialwaffe

Atombombe

Die durchschlagende Spezialwaffe der Chinesen zaubert nicht nur einen optisch spektakulären Atompilz auf den Bildschirm, sondern vernichtet auch großflächig Gebäude und Einheiten. Außerdem wird das umliegende Gelände für längere Zeit radioaktiv kontaminiert.



STOLPERFALLE Das dezente Glitzern chinesischer Basen ist nicht etwa eine traditionelle Verzierung – das sind für Gegner unsichtbare Minen!



HEISS UND KALT Auch in schneebedeckten Landschaften liefern sich die drei Fraktionen erbitterte Kämpfe. Hier kämpfen chinesische Truppen gegen die GBA.

ximal neun auf einen Streich), müssen Sie jetzt wie in **Warcraft** und **Starcraft** Kaserne oder Waffenfabrik selektieren.

Sollten Sie sich jetzt fragen, ob **Command & Conquer Generals** vielleicht doch nichts weiter ist als ein Grafikblender, der sich genauso spielt wie seine Vorgänger, dürfen Sie aufatmen: USA, China und GBA setzen auf vollkommen unterschiedliches Kriegsarsenal und erfordern individuelle Taktiken. So hat Uncle Sam bereits zu Beginn jeder Schlacht einen enormen Vorteil, da die Kommandozentrale der Amerikaner als einzige serienmäßig über ein Radar verfügt. Dieser Aufklärungsbonus wird im weiteren Verlauf noch durch spezielle Drohnen verstärkt, die sich entweder an bestimmten Stellen einer Karte absetzen lassen oder den Sichtradius von Fahrzeugen erhöhen. Aus verschiedenen Gründen ist der US-Spieler allerdings auch auf gute Aufklärungsarbeit angewiesen: So sind die Fahrzeuge der Amis allesamt eher schwach gepanzert, so dass überraschende Angriffe der Gegner verheerende Folgen haben können. Außerdem ist die Partikelkanone keine großflächige Massenvernichtungswaffe wie etwa die Atombombe oder der Scud-Sturm, sondern muss für einen effizienten Einsatz punktgenau abgefeuert werden. Die Chinesen hingegen bilden Rotgardisten grundsätzlich nur im Doppelpack aus und fast alle Einheiten werden durch den Einsatz in Rudeln schlagkräftiger. Auf der Karte platzierte Propagandatürme sorgen ferner dafür, dass in der Nähe befindliche Truppen automatisch

Lebendige Schlachtfelder

C&C Generals protzt nicht nur mit dicken Explosionen, sondern zaubert auch viele kleine Details auf die Schlachtfelder, die der Spieler kaum alle wahrnehmen kann.



1 | Explosionen wirbeln Staub und Dreck auf.
2 | Flugzeuge ziehen Luftverwirbelungen hinter sich her.
3 | Was man nur im bewegten Zustand sieht: Bäume und Palmen werden von Explosionen erschüttert.
4 | Mündungsfeuer schießt aus Panzerrohren.
5 | Fahrzeuge hinterlassen Reifenspuren im Terrain.
6 | Wenn ein Fahrzeug explodiert, wirbeln Trümmerteile und Besatzung durch die Luft – danach brennt das Wrack aus.
7 | Das Terrain wird durch Explosionen oder Raketeneinschläge in Mitleidenschaft gezogen.
8 | Wo geschossen wird, da fliegen auch Munitionshülsen.

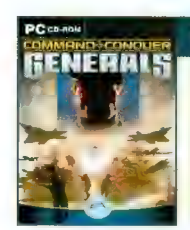


ZWICKMÜHLE Die mächtigen Overlord-Panzer der Chinesen sind zwar durchschlagskräftig, werden in engen Straßen jedoch zur leichten Beute für Raketentruppen oder die Selbstmordattentäter der Globalen Befreiungsarmee.

geheilt und repariert werden – die Türme gibt es in einer kleineren Ausführung auch als optionalen Aufsatz für die mächtigen Overlord-Panzer (vergleichbar mit dem beliebten „Mammut"), so dass chinesische Kampfverbände auch während der puren Materialschlachten gute Aussichten auf den Sieg haben. Die herausforderndste Partei jedoch ist die Globale Befreiungsarmee. Zwar benötigen die Baracken der Terror-Organisation keine Stromversorgung, halten jedoch genau wie die Fahrzeuge Angriffen nur schwer stand. Dafür glänzt die GBA mit ihren flinken Raketen-Buggys in Guerilla-Gefechten, da ein halbes Dutzend dieser Nod-Mot-Reminiszenzen auch dem dicksten Panzer im Nu den Garaus macht. Außerdem bekommen Sie bei Einsatz des entsprechenden Upgrades für vernichtete Feinde einen bestimmten Prozentsatz des Einheitenwertes gutgeschrieben.

Der Mehrspielermodus von **Generals** lässt Sie mit bis zu acht Mitspielern Gefechte auf insgesamt 24 mitgelieferten Karten austragen. Sie haben dabei die freie Wahl, gegeneinander zu spielen oder Teams zu bilden – es können sich auch mehrere menschliche Spieler gegen die künstliche Intelligenz zusammenrotten. Der Verkaufsversion wird ebenfalls ein Editor beiliegen, mit dem sich eigene Karten erstellen lassen. Dieses Tool war in der uns vorliegenden Version leider noch nicht verfügbar. Auch die von EA zur Verfügung gestellten Internet-Server waren noch nicht freigeschaltet. Und da gerade Blizzards Battle.net belegt, wie wichtig eine gut ausgebaute Online-Plattform sein kann, verzichten wir zu diesem Zeitpunkt auf eine Bewertung des Mehrspielermodus, den wir stattdessen einem umfangreichen Dauertest unterziehen, um Ihnen in der nächsten Ausgabe Beschreibung und Bewertung nachzuliefern.

Der größte Konkurrent für **Command & Conquer Generals** ist zweifelsohne **Warcraft 3**. Beide Spiele sind sich in etwa ebenbürtig. Während **Generals** technisch die Nase vorn hat, punktet die Blizzard-Konkurrenz mit innovativen Rollenspielelementen, erschlägt den Feierabend-Spieler dafür jedoch mit mehreren Dutzend Upgrade-Möglichkeiten. Dieses Problem löste man bei EA Pacific weitaus dezenter und dadurch auch benutzerfreundlicher. Grundsätzlich kann jede Einheit durch das Vernichten von Feinden in drei Erfahrungsstufen aufsteigen. Diese wirken sich merklich auf Feuerkraft und Panzerung aus, so dass dem Abziehen einzelner angeschlagener Einheiten von der Front große Bedeutung zukommt und versierte Spieler entsprechend mit schlagkräftigeren Einheiten belohnt werden. Außerdem verfügt jede Partei über diverse weitere optionale Updates für verschiedene Einheitentypen. So lassen sich amerikanische Fahrzeuge



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 22 Missionen
- 3 Kriegsparteien
- 31 Gebäude
- 40 Einheiten
- Generals-Menü mit individuellen Upgrades für jede Fraktion
- Eigens programmierte 3D-Engine
- Auflösungen bis 2048x1536

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Warcraft 3, Age Of Mythology
Entwickler:	EA Pacific
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.generals.ea.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.ea.com/eagames
Beste Fansite:	http://www.cnchq.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754465 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	14. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 55,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch (79 Seiten), Techtree-Übersicht
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

	Warcraft 3	Age of Mythology	Command & Conquer Generals
GRAFIK	**88**	**89**	**92**
Detailreichtum Spielwelt	89	90	91
Detailreichtum Objekte	80	82	85
Vielfalt der Spielwelt	91	88	92
Animation der Objekte	91	88	92
Effekte	90	88	93
SOUND	**91**	**93**	**93**
Musik	92	96	96
Soundeffekte	87	88	90
Stimmen/Kommentar	88	86	87
STEUERUNG	**90**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	90	90	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**90**	**89**	**86**
Spannung/Überraschungen	90	90	[illegible]
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	88
Story/Dialoge/Kommentare	88	89	[illegible]
Inszenierung	90	88	89
SPIELDESIGN	**90**	**89**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	90	90	[illegible]
Einsteigerfreundlichkeit	82	84	88
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	88	90
Verhalten der Computergegner	83	80	[illegible]
Innovation	88	77	[illegible]
MEHRSPIELERMODUS	**93**	**90**	-
Abwechslung der Spielmodi	70	70	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	80	-
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	-
TEST-AUSGABE:	PCG 08/02	PCG 12/02	PCG 03/03
WERTUNG:	**92**	**92**	**90**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Fantastische 3D-Animationen
- ⊕ Abwechslungsreiche Landschaften
- ⊕ Überwältigende Effekte

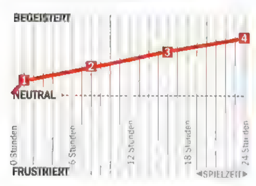
Sound
- ⊕ Musik untermalt perfekt das actionreiche Geschehen
- ⊕ Nebengeräusche sorgen für Atmosphäre
- ⊕ Zahlreiche Einheitenkommentare

Steuerung
- ⊕ Hält sich an Echtzeit-Standards
- ⊕ Einheiten & Gebäude können auf Hotkeys gelegt werden
- ⊖ Spielausschnitt der Karte etwas zu klein

Atmosphäre
- ⊕ Grafik & Sound vermitteln Action pur
- ⊖ Zwischensequenzen nur in Spielgrafik
- ⊖ Keine fortlaufende Handlung mit festen Figuren

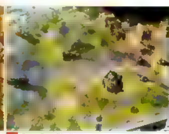
Spieldesign
- ⊕ Gutes Tutorial
- ⊕ Übersichtliches Upgrade-System
- ⊖ Kaum Innovationen
- ⊖ Leichte KI-Mängel

Motivationskurve





1 Das Tutorial macht mit den Grundzügen des Spiels vertraut und zeigt, was in der Grafik-Engine steckt.



2 Die Grafik überzeugt – dafür ist die erste Kampagne recht schnell beendet.



3 Die Missionen der GBA-Kampagne sind angenehm schwer und fordern den Spieler.



4 Die Missionen spannend, viel Action auf dem Bildschirm – jetzt stimmt alles!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



MINIMALE DETAILS · MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.700 – 3.000)

MITTLERE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.700 – 3.000)

MAXIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.700 – 3.000)

Der erste Blick in die Readme-Datei wird vie en Besitzern älterer Rechner den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Allerdings sind die von Electronic Arts empfohlenen "2 GHz oder besser" nur für die maximale Grafikpracht notwendig - wer auf 3D-Schatten und ein paar Partikeleffekte verzichten kann, sollte C&C Generals auch auf älteren Rechnern spielen können. Wirklich ruckelfrei und mit allen Details lief das 3D-Strategiespiel bei uns aber nur auf einem Athlon XP 2700+ oder einem Pentium 4 mit 3,06 GHz.

RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

Wie bei nahezu allen aktuellen PC-Spielen genügen 256 MB RAM leider nicht mehr, um mit den hochauflösenden Texturen klarzukommen. Die Folge sind störende Ruckler im Spiel.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 4

KLASSE 1: Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX 200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I

KLASSE 2: Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3: Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200

KLASSE 4: Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Mit einer Grafikkarte der Geforce3-Klasse und schnelleren 3D-Beschleunigern können Sie getrost eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten wählen. Alle älteren Chips sollten sich auf 800x600 Bildpunkte beschränken. Die Texturen-Auflösung zu verringern, ist hingegen nicht empfehlenswert; der minimale Performance-Gewinn rechtfertigt die Verschlechterung der Grafikqualität nicht. Sollten Sie eine Geforce4 Ti-4600 oder eine Radeon 9700 besitzen, empfehlen wir Ihnen, Kantenglättung (2x) einzuschalten.

etwa nachträglich mit Aufklärungs- oder Gefechtsdrohnen ausstatten, die Durchschlagskraft der chinesischen Flammenwerferpanzer erhöhen und die Panzer der GBA nachträglich mit Raketen bestücken. All diese Updates bleiben jedoch überschaubar. Zusätzlich zu den individuellen Upgrades jeder Partei haben Sie auf einigen Karten die Möglichkeit, drei neutrale Gebäudetypen einzunehmen, die Ihnen weitere Vorteile verschaffen. So generieren Ölbohrtürme stetig Geld, nach der Übernahme von Krankenhäusern heilen sich Fußtruppen automatisch und Ölraffinerien senken den Preis für Fahrzeuge.

Ein Kritikpunkt, der die **C&C**-Reihe seit ihrem Bestehen begleitet, ist das Verhalten eigener und gegnerischer Einheiten in unbeobachteten Augenblicken – vor allem Tiberium-Sammler legten beim Aufstöbern neuer Rohstoffvorkommen stets Lemming-Tugenden an den Tag, die Spieler regelmäßig in die Tischkante beißen ließen. EA Pacific umging dieses Problem mit einem simplen Trick: Sobald ein Vorkommen aufgebraucht ist, rühren sich die Sammler nicht mehr vom Fleck, so dass der Spieler selbstständig entscheiden muss, mit welchem Lager es weitergeht – einfach, aber effektiv. Ein kleines Ärgernis sind jedoch nach wie vor die restlichen Truppenteile. Die Wegfindung hat mit den Brücken so ihre Probleme und würde die Einheiten ein ums andere Mal lieber übers Wasser gehen lassen – und gegen feindliche Angriffe wehren sich Ihre Schäfchen nur selten automatisch. Zwar gibt es die Möglichkeit, einen kleinen Bereich auf der Karte zu definieren, der bewacht werden soll, doch sobald Distanzkämpfer außerhalb dieses Bereiches auf Ihre Truppen feuern, lassen diese den Angriff meist regungslos über sich ergehen. Von diesen kleinen Unstimmigkeiten abgesehen, sind die drei Parteien jedoch vorbildlich ausbalanciert – jede Einheit besitzt klar ausgebildete Stärken und Schwächen und für jeden Angriff lassen sich probate Gegenmaßnahmen finden. Einen großen Anteil daran hat sicher der im November gestartete offene Beta-Test. Die **C&C**-Fans diskutierten im offiziellen Forum nicht nur über technische Probleme, sondern auch über Missverhältnisse zwischen den einzelnen Fraktionen. Mit Erfolg, denn die amerikanische Partikelkanone beispielsweise ist jetzt wesentlich stärker als noch in der Beta-Version, in der Gebäude nach einem Angriff zwar stark beschädigt, meist aber nicht zerstört wurden. Inzwischen ist der Energiestrahl eine viel schlagkräftigere Waffe.

> EA Pacific ist es gelungen, das Spiel **vom Gewehrlauf bis zur Sprengkopfspitze perfekt** auf Action zu trimmen.

So lieferte Blizzard mit dem weitaus innovativeren **Warcraft 3** zwar das insgesamt bessere Kabinettstückchen ab, nichtsdestotrotz ist **Generals** ein perfekt durchgestyltes, fesselndes und taktisch forderndes Echtzeit-Strategiespiel geworden, das wesentlich mehr zu bieten hat als nur eine superbe Optik. Sofern Sie Echtzeit-Strategiespiele mögen und sich nicht am beklemmend realistischen Szenario stören (Stichwort Anthrax-Waffen, Selbstmordanschläge etc.), sollte **C&C Generals** in Ihrer Sammlung auf keinen Fall fehlen. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Seit **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** hat mir kein Echtzeitstrategie-Spiel derart viel Spaß gemacht wie **C&C Generals.**

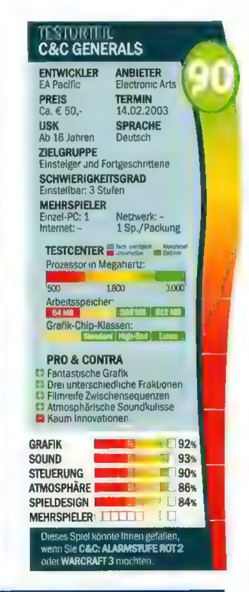
Da sind sie wieder, die Augenringe nach schlaflosen Nächten mit Panzern, Infanteristen und Luftwaffe! Seit **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** hat mir kein Echtzeitstrategie-Spiel derart viel Spaß gemacht wie **C&C Generals.** Und das, obwohl es keine Kultfigur vom Kaliber eines Kane gibt, obwohl die Story nicht einmal ansatzweise an die epischen Ausmaße eines **Warcraft 3** heranreicht und obwohl das Spiel echte Innovationen vermissen lässt. Was also macht den Reiz aus? Ist es die fantastische Grafik mit ihren bombastischen Effekten, das realitätsnahe Szenario ohne zaubernde Fantasywesen oder der überschaubare Techtree? **C&C Generals** begeistert durch einen gesunden Mix aus Taktik und Action, der weder überfrachtet noch überzogen wirkt. Mit etwas mehr Feintuning in den Bereichen Story und Einheiten-KI wäre es der neue Referenztitel geworden.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Kommt an und kontert: C&C is back – trotz GDI- und Nod-Ausmusterung!

C&C Generals teilt das Schicksal von **xXx**, **Episode 2** oder **Stirb an einem anderen Tag** – Kritiker-Lob und Regie-Oscars kriegen die anderen, doch ab und zu muss auf dem Bildschirm auch mal ordentlich die Post abgehen. Feingeistige Geschichten erzählen, Charaktere entwickeln – das beherrschen die **Warcraft 3**- und **Age of Nochwas**-Macher natürlich besser. Doch keine Bange, für Bombenstimmung ist allemal gesorgt: Selbstmordattentäter und Anthrax-Tonnen aufseiten der arabischen Terroristen; vor Patriotismus platzende Amis mit Hightech-Jets und Cruise Missiles; stramme Chinesen, auf Atomraketensilos sitzend – politisch unkorrekter geht's kaum. Unglückliches Timing? Von wegen – das wäre das erste Mal, dass EA ein Spiel ohne Kalkül auf den Markt bringt. Und was für eins: **C&C Generals** ist Wahnsinns-Action von der ersten bis zur letzten Minute, perfekt durchgestylt, mit spektakulären Effekten, fettem Sound, abwechslungsreichen Missionen und exzellentem Einheiten-Mix auf allen Seiten – ein zwar knapper, aber verdienter 90er!





BIZARRE KÄMPFE Die ...wengorillas setzen unseren fliegenden Kul... wespen ganz schön zu.

Impossible Creatures

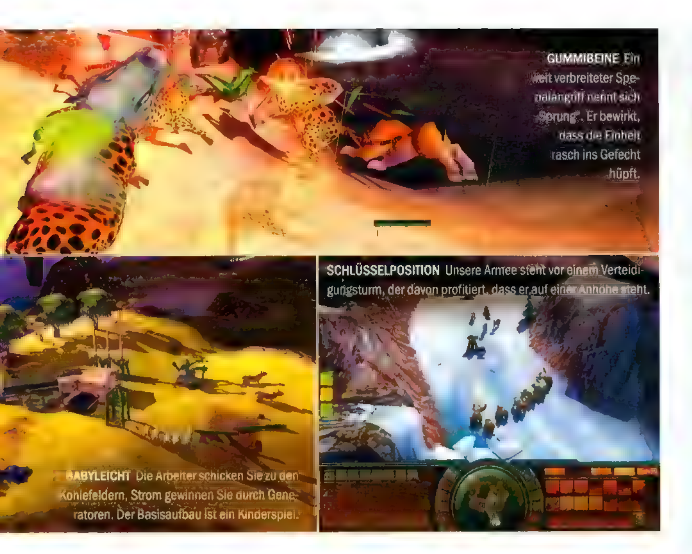
Impossible Creatures beweist: **Stachelschweingiraffen sind auch nicht toller als Panzer** aus Command & Conquer 1.

Fledermaushaie statt Helikopter, Skorpionlemminge statt Marines – hört sich doch spannend an, oder? In **Impossible Creatures** formen Sie allerhand verrückte Kreaturen, als würden Sie mit Knetgummi hantieren: Sie verpassen Mäusen Elefantenbeine, geben Löwen Eulenköpfe, pappen Flügel an Fische. Und schicken das Ergebnis in eine Echtzeit-Schlacht, die leider alle innovativen Ansätze verdirbt: Wer die größte Armee hat, wer am schnellsten Ressourcen abbaut, wer die meisten Mausklicks in der Sekunde schafft, der gewinnt. Kämpfe laufen so ab, wie das acht Jahre

Die Gebäude im Überblick

Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen können Sie in **Impossible Creatures** nur auf einer Seite spielen. Unterschiede ergeben sich erst im Laufe des Spieles, wenn beide Seiten verschiedene Kreaturen erschaffen. Die Gebäude jedoch bleiben immer gleich. Eine Übersicht.





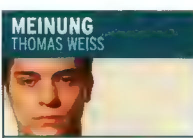
GUMMIBEINE Ein weit verbreiteter Spezialangriff nennt sich „Sprung". Er bewirkt, dass die Einheit rasch ins Gefecht hüpft.

SCHLÜSSELPOSITION Unsere Armee steht vor einem Verteidigungssturm, der davon profitiert, dass er auf einer Anhöhe steht.

BABYLEICHT Die Arbeiter schicken Sie zu den Kohlefeldern, Strom gewinnen Sie durch Generatoren. Der Basisaufbau ist ein Kinderspiel.

MEINUNG

THOMAS WEISS



Massenproduktion ist nicht nur in der Wirtschaft, sondern auch in Impossible Creatures der Schlüssel zum Erfolg.

Über 30.000 Einheitenkombinationen! Das liest sich beeindruckend. Im Spiel verursacht die Zahl mehr Probleme als Freude. Zum einen, weil ein Großteil der Zusammensetzungen schlichtweg keinen Sinn machen. Zum anderen, weil man selten so recht weiß, gegen welchen Gegnertyp man antritt: Sind die Giraffenwölfe nun effektiv gegen Löwenkrebse oder nicht? Im Endeffekt ist das ohnehin egal. Es reicht, sich auf eine Einheit mit guten Statuswerten zu beschränken und den Gegner zu überrennen – und das mag in Zeiten von **Warcraft 3** keiner mehr sehen. Gäbe es nicht die hervorragende Einzelspieler-kampagne, die verrückte Story und die vielen witzigen Zwischensequenzen, **Impossible Creatures** würde im Durchschnitt versumpfen. Wenn Sie diesen Monat auf der Suche nach einem Echtzeit-Strategiespiel sind, dann entscheiden Sie sich besser für **C&C Generals**.

alte **Command & Conquer 1** funktioniert. Der Tank-Rush ist zum Krötenaffen-Rush geworden.

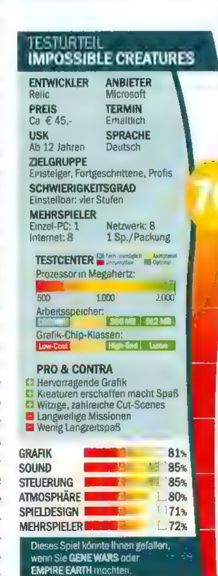
Dabei hätte so viel draus werden können! Denn alle anderen Faktoren stimmen. Die Einzelspieler-Kampagne ist umfangreich, voller Zwischensequenzen und fein herausgearbeiteter Charaktere, lustiger Dialoge und Abwechslung. Hauptfigur ist Kriegsveteran Rex Chance, der im Jahr 1937 nach seinem verschollenen Vater sucht. Zusammen mit einer weiblichen Begleitperson bereisen Sie nach und nach die Inseln der Südsee, um den vermissten Daddy aufzuspüren. Dabei stoßen Sie auf den übergeschnappten Forscher Julius, der im Namen der Wissenschaft ein ganzes Heer von Kreaturen züchtet, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Sie arbeiten in 15 Missionen dagegen – mit gleichen Mitteln.

Impossible Creatures beginnt gewöhnlich. Sie schicken Arbeiter in nahe liegende Kohlefelder und errichten Elektrizitätswerke. Das Ressourcenmanagement ist überschaubar und kompakt gehalten; Strom und Kohle ist alles, was Sie brauchen. Im Nu steht die erste Kreaturenkammer. Das ist der Moment, in dem die Vorfreude wächst: Bald dürfen Sie Gott spielen und alle möglichen und unmöglichen Kreaturen erschaffen.

Mit Rex laufen Sie zu Beginn des Levels über die Karte, um genetische Proben Ihrer Versuchskaninchen zu sammeln. Je weiter Sie im Spielverlauf fortschreiten, desto mehr Spezies bevölkern das Areal. Am Ende haben Sie Informationen zu 51 Geschöpfen gesammelt und dürfen mit dem Kombinieren anfangen: Die flinken Beine des Wolfes schrauben Sie an den mächtigen Körper eines Grizzlybären. Heraus kommt ein schneller Wolfbär, der erstaunlich viel aushält. Die Flügel einer Eule montieren Sie an den Körper eines Stachelschweins. Das Ergebnis ist ein fliegendes Eulenschwein mit Fernangriff.

Stets geht es darum, die Nachteile einer Kreatur durch die Vorteile einer anderen zu ersetzen. Zwar können Sie theoretisch über 30.000 Kombinationen erschaffen, aber letztlich ist ein Großteil der Varianten nutzlos. Ein paar Matches genügen und Sie wissen: Das brauche ich. Der spaßige Experimentierfaktor weicht bald der Routine, die sich einstellt. Hinzu kommt, dass die Menge der Einheiten deren Qualität überschattet: Selbst sinnlose Mischungen aus Braun- und Polarbären schlagen sich im Gefecht ganz ordentlich, solange sie zahlenmäßig überlegen sind. Der frische Ansatz verblasst recht zügig und endet im Echtzeit-Strategie-Einerlei.

Dass die spielerische Qualität hinter den Erwartungen zurückbleibt, ist vor allem im Hinblick auf die grandiose Präsentation schade. Grafisch hält **Impossible Creatures** ohne weiteres mit **Warcraft 3** und **Age of Mythology** mit: Die Kreaturen schauen allesamt unterschiedlich aus und hüpfen, krabbeln und sprinten fließend über das abwechslungsreiche und frei drehbare 3D-Terrain. Alle Objektive werfen, genügend Hardware vorausgesetzt, realistische Echtzeit-Schatten. Schön auch der Gebäudestil: Ihr Hauptquartier ist eine stilvolle Kreuzung aus Hubschrauber und Dampflokomotive und aus den Werkstätten steigen hübsche Rauchschwaden auf. Die Zeit der 20er-Jahre haben die Entwickler visuell treffend eingefangen. Schade, dass die inneren Werte nicht an die äußeren heranreichen. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
IMPOSSIBLE CREATURES

ENTWICKLER Relic	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: vier Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
- + Hervorragende Grafik
- + Kreaturen erschaffen macht Spaß
- + Witzige, zahlreiche Cut-Scenes
- − Langweilige Missionen
- − Wenig Langzeitspaß

GRAFIK	81%
SOUND	85%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	72%

70

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GENE WARS** oder **EMPIRE EARTH** mochten.

FLAMMENREITER Die schottischen Warlords ziehen eindrucksvolle Flammenwände hinter ihrem Schlachtross her. Pech nur, dass unsere Waldläufer Reitersperren errichtet haben.



Highland Warriors

Männer mit Röcken und bemalten Gesichtern ziehen im Frühtau zu Berge. Kein Ausflug des Herrenballetts Holzminden – die Schotten sind auf dem Kriegspfad.

Wer **Braveheart** gesehen hat, kennt die Story: Die Schotten mussten sich in ihrer bewegten Geschichte allerhand Invasoren erwehren, darunter der Wikinger und der letztendlich siegreichen Engländer. Wenn sie nicht gerade Fremde verdroschen haben, gaben sich die einheimischen Clans gegenseitig eins auf die Mütze. Einen Teil der Historie der Rockträger erleben Sie in **Highland Warriors**. Als Oberhaupt der MacCay, MacDonald, Cameron oder der Engländer führen Sie Ihr Völkchen in einen Echtzeit-Krieg, der sich über vier Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen erstreckt. Aufbauen, aufrüsten, angreifen – am bekannten Schema ändert Data Beckers **Highland Warriors** kaum etwas. Zu den wenigen Neuerungen gehört, dass nicht nur Kämpfer Erfahrungspunkte gewinnen, sondern auch Arbeiter. Hackt Ronald MacDonald lange genug Holz, darf er sich Meister nennen und schuftet schneller als die unausgebildeten Kollegen. Allerdings ist er dafür langsamer, wenn er beispielsweise bei der Ernte aushelfen soll. Ebenfalls ungewöhnlich: Einige Szenarien erstrecken sich über mehrere Jahreszeiten. Im Winter liefern die Getreidefelder keinen Ertrag. Ihre Bauern müssen Sie dann zum Beerensammeln in den Wald schicken oder die zuvor hoffentlich gezüchteten Rinder schlachten.

All das Wirtschaften dient schließlich dazu, eine Armee aufzustellen und mit ihr die verfeindeten Clans von der Karte zu tilgen. Da galoppieren Panzerreiter gegen Speerträger und Nahkämpfer schwingen todbringende Äxte gegen mit Magie begabte Druiden. Die meisten Truppentypen haben

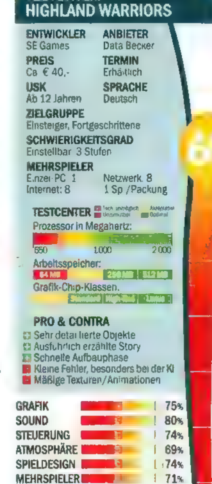


BRAVEHEART Auch William Wallace taucht im Spiel



EINGEKREIST Das Bildschirm-Interface wirkt etwas überfrachtet, lässt sich aber anpassen.

besondere Fähigkeiten. So verstecken sich Belagerungsschützen hinter großen Schilden und Waldläufer machen sich kurzzeitig unsichtbar oder stellen Reitersperren auf. Nur wenige Missionen verlassen das übliche Echtzeit-Schema von Aufbau und Massenschlachten. Dabei sind gerade solche Kommandoeinsätze spannend. Etwa, wenn Sie sich mit einem kleinen Trupp Bogenschützen ungesehen in eine gegnerische Festung einschleichen sollen, um Gefangene zu befreien. Dass größere Gefechte weniger Spaß machen, liegt vor allem an den strohdoofen Einheiten, die mit schöner Regelmäßigkeit an Hindernissen hängen bleiben oder sich trotz Formationsbefehl bei Feindkontakt in alle Himmelsrichtungen zerstreuen. Während die KI-Programmierer noch einmal Nachhilfestunden nehmen sollten, können sich die Urheber der Grafik-Engine rühmen, fast auf dem gleichen Niveau wie die **Age of Mythology**-Macher zu coden. Schade, dass die verwaschenen, langweiligen Texturen und die hakeligen Animationen dem hohen Detailgrad der Polygonkrieger und Gebäude nicht gerecht werden. Besonders deutlich wird das in den zahlreichen 3D-Zwischensequenzen, die nicht nur Aufgaben erläutern und die Geschichte fortführen, sondern auch ab und an während einer Mission Ereignisse kommentieren. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
HIGHLAND WARRIORS

ENTWICKLER SE Games	**ANBIETER** Data Becker
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 650 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB – 256 MB – 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- + Sehr detaillierte Objekte
- + Ausführlich erzählte Story
- + Schnelle Aufbauphase
- – Kleine Fehler, besonders bei der KI
- – Mäßige Texturen/Animationen

GRAFIK	75%
SOUND	80%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF MYTHOLOGY** oder **WARCRAFT 3** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Das wäre Ihr Preis gewesen! Oder: Aus Highland Warriors hätte viel mehr werden können.

Würde mich ja nicht wundern, wenn demnächst ein paar erboste Herren in Karo-Klamotten bei den Entwicklern in Kassel anklopften. So doof, wie sich die Polygon-Schotten im Spiel verhalten, grenzt das nämlich schon an Beleidigung. Die schlechte Truppen-KI ist nur einer der vielen kleinen Fehler und Mängel, die **Highland Warriors** unfertig wirken lassen und Clanführern letztlich den Spaß vermiesen. Dazu kommen die durchwachsenen Missionen, die zu selten mit unvorhersehbaren Ereignissen und Wendungen überraschen und zu viel Altbekanntes aufwärmen. Schade, denn **Highland Warriors** hat ansonsten eigentlich alles, was ein gutes Echtzeit-Strategiespiel ausmacht. Vor allem die schön erzählte, stimmige Story um die vier Clans, die vielen Einheiten mit ihren Spezialfähigkeiten und die Eigenheiten wie die Jahreszeiten haben mir gefallen.

Ski Park Manager 2003

LEBHAFT Im Skidorf kommt langsam Leben auf. Die höchste Zoomstufe ist zum Spielen aber zu nahe dran, außerdem sehen die Objekte unscharf aus.

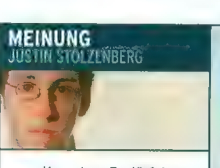
MASH Ein Sturm kann verheerende Auswirkungen haben: Ihr Ruf ist ruiniert - wenn einer oder gar mehrere Verletzte nicht überleben, sogar dauerhaft.

FELIX, DER FÖRSTER Ein Traum für jeden Naturschützer: In Sekundenschnelle sind mit dem Terraforming-Tool riesige Wälder aufgeforstet.

Sie managen bereits Ferienparks, Hotels und Fußballvereine? **Wie wär's dann mal mit einer Skianlage?**

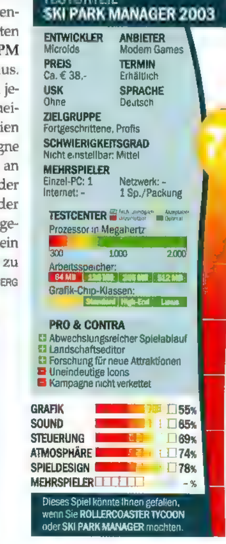
Leise rieselt der Schnee? Von wegen! Eher: Dumpf wummert der Bass. Denn die allabendliche Après-Ski-Party ist bereits in vollem Gange. Der Schauplatz ist beliebig: Ob Aspen, Kitzbühel, Garmisch-Partenkirchen, Val d'Isère oder eines von 38 weiteren Skigebieten (davon acht zusätzliche echte Strecken, der Rest sind Fantasie-Areale) – überall sollen Sie dafür sorgen, dass der Bär steppt. Per Terraforming können Sie jederzeit Gott spielen und Wälder und Berge in Sekundenschnelle aus dem Boden schießen lassen oder wieder einstampfen. Für die Bedienung bekommt der Landschafts-Editor allerdings keinen Preis: Nach jeder Aktion müssen Sie das Menü schließen, wieder neu öffnen, schließen, öffnen und so weiter; größere Umgestaltungsprozesse geraten deshalb schnell zur Klickorgie. Das Infrastruktur- und Personalmanagement ist zugänglicher, der Bau von Geschäften, Lifts oder sonstigen Gebäuden geht mit höchstens drei bis vier Klicks problemlos von der Hand, die Aufgabenzuweisung der Angestellten ebenso schnell. Neu im **SPM 2003** ist der Karrieremodus. Leider handelt es sich dabei jedoch mehr um eine Aneinanderreihung von Szenarien als um eine richtige Kampagne mit Story. So fehlt es leider an Langzeitmotivation, denn der einzige Zusammenhang der Levels ist, dass man bereits gespielte Anlagen im Nachhinein verkaufen kann, um in neue zu investieren. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Komplexe Bedürfnisse, komplexe Statistiken – Ski Park Manager 2003 hält ordentlich auf Trab.

Das freie Spiel macht am meisten Spaß. Statt vorgegebene Ziele (etwa 10 Millionen Gewinn) erfüllen zu müssen, kann man gemütlich vor sich hin planen oder ganze Gebirgszüge mit dem Editor völlig umgestalten. Die frei zoom- und in vier Stufen drehbare Grafik ist zweckdienlich und übersichtlich. Ist man aber zu nah dran, verpixeln besonders die Gebäude zu stark. Auch nach mehreren Stunden wird es nicht langweilig: Alle Bedürfnisse der dauernd quengelnden Feriengäste zu befriedigen, ist auf Dauer nämlich ein ziemlich schwieriges Unterfangen. Etliche Faktoren beeinflussen das Ansehen Ihres Skigebiets, Lawinen oder Stürme können beispielsweise schnell ein Loch in den Haushalt reißen. Etwas zugänglichere Benutzerführung, eine richtige Kampagne und übersichtliche Statistiken statt der viel zu unübersichtlichen Balkendiagramme fehlen leider noch – hoffen wir auf eine Fortsetzung.



TESTURTEIL
SKI PARK MANAGER 2003

ENTWICKLER Microids	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 38,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB
Grafik-Chip-Klassen: Standard, High-End

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreicher Spielablauf
+ Landschaftseditor
+ Forschung für neue Attraktionen
− Uneindeutige Icons
− Kampagne nicht verkettet

GRAFIK	55%
SOUND	65%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	- %

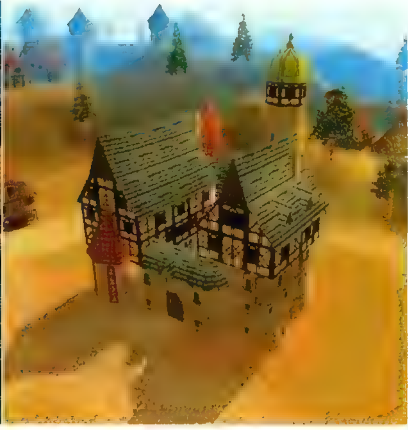
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **SKI PARK MANAGER** mochten.



Die Gilde:
Gaukler, Gruften & Geschütze



[illegible] Ein erfolgreicher Frie[illegible] sich mit Dämonenbeschwörungen ein Zubrot verdienen.



DAS DOMIZIL Sobald der Rang eines Edelmanns erreicht wurde, darf man sich einen Landsitz, eine Burg oder ein Schloss bauen.

Dem Volk aufs Maul geschaut: Das Gilde-Add-on erfüllt die größten Spielerwünsche.

Die im finstersten Mittelalter angesiedelte Wirtschaftssimulation **Die Gilde** glänzte bereits in der Originalversion mit skurrilen Berufen und bizarren Möglichkeiten, der Konkurrenz eins auszuwischen. Mit **Gaukler, Gruften & Geschütze** setzt Jowood noch eins drauf: Als Zigeuner verdient man sein Geld mit Bettelei, Glücksspielen und Séancen, als Friedhofswärter hat man ungeahnte Möglichkeiten, seine Gegner zu erschrecken oder bei der „Grabpflege" Geld zu scheffeln. Wer lieber einen seriösen Beruf hat, darf als Schneider Waffenröcke für die feine Gesellschaft anfertigen. Was „Geschütze" im Spielnamen sucht? Ganz einfach: Das Add-on ist nicht nur eine lieblose Erweiterung der Berufs-Auswahl, sondern verändert darüber hinaus an zahllosen Stellen das komplette Spiel. Beispielsweise darf man sich ab dem Rang „Edelmann" ein prachtvolles Domizil bauen, in dessen Aussichtsturm ein Geschütz montiert ist. Vor allem im Mehrspielermodus sind damit alberne, aber äußerst unterhaltsame Gefechte möglich. Außerdem verbessert das Add-on sämtliche Grafiken und die bis dato arg ungelenken Animationen der Figuren. Auch die Anzahl der Sprachausgaben und Zwischensequenzen wurde erhöht. Mit der Kaiserstadt Nürnberg steht zudem ein neues Spielfeld zur Auswahl, das nahezu dreimal größer als die bisherigen Städte ist und so noch längere Partien ermöglicht. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
DIE GILDE – ADD-ON

87

ENTWICKLER	ANBIETER
4 Head Studios	Jowood
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 5 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: –
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

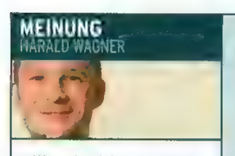
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 – 1000 – 2.000
Arbeitsspeicher: [illegible]
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost [illegible]

PRO & CONTRA
+ Komplett überarbeitete Grafiken
+ Gut ausbalancierte Berufe
+ Neue Sprachausgaben
+ Multiplayer-Spaß dank Geschützen
– Gegner-KI unverändert mittelmäßig

Kategorie	Wertung
GRAFIK	84%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PATRIZIER 2** oder **TROPICO** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Wem das Add-on nicht gefällt, der kann sich nun aus dem Fenster stürzen.

Mit **Gaukler, Gruften & Geschütze** gelingt es Jowood, **Die Gilde** um interessante und vor allem unterhaltsame Berufe zu erweitern. Friedhofswärter und Zigeuner sind dabei äußerst „humorvolle" Berufe, albern oder gar peinlich wirken sie jedoch nie. Sinnvolle Erweiterungen wie beispielsweise der Attentäter, der im Domizil auf Aufträge wartet, oder die Turmkanone erhöhen nebenbei auch für altgediente Schmiede, Wirte, Prediger oder Diebe den Spielspaß. Von der aktualisierten Technik profitiert das Originalspiel ebenfalls. Etliche Bugs wurden ausgemerzt, zudem sieht die ohnehin sehr ansehnliche Wirtschaftssimulation dank hochauflösender Texturen und T&L-Unterstützung nun noch weitaus besser aus. Und wem das alles nicht gefällt, der kann ja sein Leben mit einem Fenstersturz beenden – ebenfalls eine Neuerung von **Gaukler, Gruften & Geschütze**.

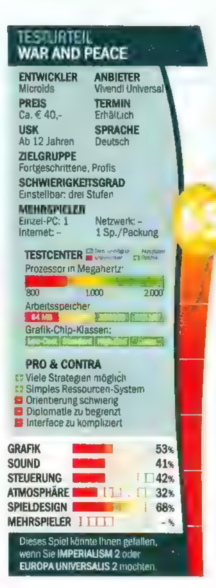

BIST DU BEREIT
FÜR DIE
GENERALPROBE
?

War and Peace



Irreführende Namensgebung, Lektion 43: Frieden ist in Strategiespielen eher selten.

Haben Sie das Fernseh-Epos **Napoleon** verpasst? Kein Problem: Bei **War and Peace** schlüpfen Sie in den Feldherrenmantel dieses legendären Schlachtenlenkers oder eines anderen europäischen Potentaten des ausgehenden 18. Jahrhunderts und können Ihre imperialistischen Gelüste nach Herzenslust ausleben. In Städten kurbeln Sie Industrie, Nahrungsversorgung und Wissenschaft mit Neubauten an und heben Truppen aus, die auf Befehl ins Feindesland marschieren. Wie das ganze Spiel laufen auch die Schlachten auf dem 3D-Terrain in Echtzeit ab, was angesichts der Größe der Armeen trotz Zeitlupenfunktion oft für Hektik sorgt – rundenweise hätte das Strategiespiel wohl besser funktioniert. So viel zum Krieg. Was den Frieden anbelangt, so lassen sich kriegerische Nachbarn meistens über die arg beschränkte Diplomatiefunktion mit Gütergeschenken ruhig stellen oder gar zu Bündnissen überreden. Zwar ist **War and Peace** im Grunde recht simpel, bis sich Erfolge einstellen, vergehen dennoch einige Stunden, was vor allem an der umständlichen Bedienung liegt. Selbst nach intensivem Handbuchstudium und Durcharbeiten der Tutorials verliert man noch den Überblick. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
WAR AND PEACE

ENTWICKLER: Microids
ANBIETER: Vivendi Universal
PREIS: Ca. € 40,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 12 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1 | Netzwerk: – | Internet: – | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- Viele Strategien möglich
- Simples Ressourcen-System
- Orientierung schwierig
- Diplomatie zu begrenzt
- Interface zu kompliziert

GRAFIK	53%
SOUND	41%
STEUERUNG	42%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IMPERIALISM 2** oder **EUROPA UNIVERSALIS 2** mochten.

Ski Ressort Tycoon 2

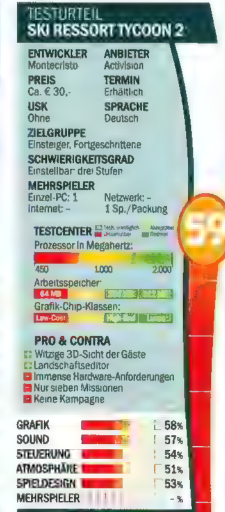


NIGHTLIFE Der Tag-Nacht-Zyklus sieht cool aus, leider geht in der Dunkelheit die Übersicht etwas flöten. Und besonders wenn es schneit, geht die Performance arg in die Knie.

RASANT Mit dem Snowboard über selbst erstellte Pisten und Berge zu fetzen, macht trotz der lächerlichen Grafik und des Ruckelns Spaß. Grund: die unkomplizierte Steuerung.

Ein Skigebiet mit Gefällen zwischen 80 und 90 Grad? Hoffentlich reicht der Gips ...

Sie kennen **Theme Park**, **Rollercoaster Tycoon** oder ähnliche Aufbau-Spiele? Dann werden Sie bei **Ski Ressort Tycoon 2** keine größeren Probleme haben, denn das läuft fast genau wie alle anderen Park-Aufbau-Sims ab: Attraktionen (in diesem Fall Pisten) bauen, Wartungspersonal für anfallende Reparaturen einstellen, die Bedürfnisse (Essen, Trinken, Erholung, Wärme) der Gäste befriedigen und natürlich Geld scheffeln. In diesem Genre unüblich: Es gibt keine Forschung. Stattdessen wird ähnlich wie in Echtzeit-Strategiespielen ein Tech-Tree genutzt. Sie brauchen also beispielsweise erst ein Toilettenhäuschen, bevor Sie eine „Luxuriöse Unterkunft" errichten können. Wirklich schade ist, dass es nur sieben Missionen gibt, auf eine Kampagne wurde völlig verzichtet. Allerdings kann man mit dem leicht bedienbaren Editor selbst Ressorts entwerfen. Witzig: Sie dürfen in die Rolle eines Gastes schlüpfen und beliebig lange durch den Schnee brausen. Leider ist die Grafik schrecklich ruckelig, die Texturierung eintönig und die Animationen so natürlich wie die Entstehung von Klon-Schaf Dolly. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
SKI RESSORT TYCOON 2

ENTWICKLER: Montecristo
ANBIETER: Activision
PREIS: Ca. € 30,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ohne
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1 | Netzwerk: – | Internet: – | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost

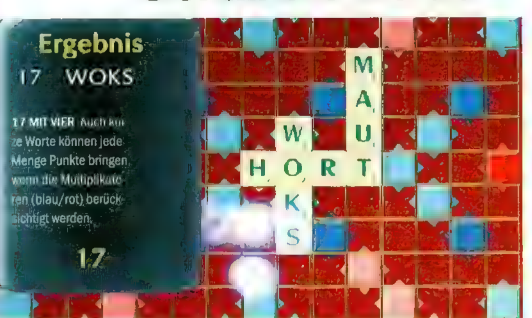
PRO & CONTRA
- Witzige 3D-Sicht der Gäste
- Landschaftseditor
- Immense Hardware-Anforderungen
- Nur sieben Missionen
- Keine Kampagne

GRAFIK	58%
SOUND	57%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	53%
MEHRSPIELER	-%

59

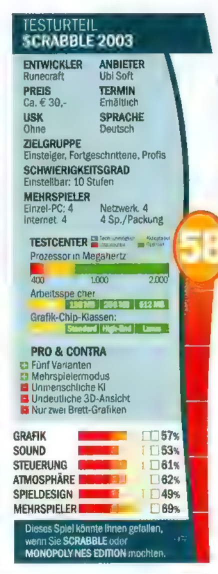
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON 2** oder **SKIPARK MANAGER 2003** mochten.

Scrabble 2003



Am Anfang war das W-O-R-T. Dafür kriegt man allerdings noch nicht sonderlich viele Punkte.

Ihr Gegner weiß alles. Sie wissen, dass er alles weiß. Sie wissen, dass Sie keine Chance haben: Es gibt zwar zehn Schwierigkeitsgrade, aber schon ab Stufe fünf sind die Computergegner übermenschlich, weil sie das Wörterbuch auswendig kennen und daher aus „Gott" ein „Gotte" wird. Egal, ob Sie eine der sechs Varianten, etwa Simultan-Scrabble, spielen oder die Standardausführung. Überall gilt: Hat man keine Lust, die Online-Wörterliste zu konsultieren, stellt sich Frust ein. Ganz anders sieht es gegen menschliche Widersacher aus: Dann macht **Scrabble 2003** fast genauso viel Spaß wie das Brettspiel. Aber nur fast – einen Spieleabend am Wohnzimmertisch ersetzt die PC-Version nicht. Glücklicherweise gibt es zwei Brettansichten, denn die vorab eingestellte 3D-Sicht ist kaum zu gebrauchen, dort kann man nicht einmal die Buchstabenwerte auf Anhieb erkennen. Die Vogelperspektive ist übersichtlicher, zumal man frei zoomen sowie das Feld hin- und herschieben kann. Für jüngere Spieler bietet Ubi Soft ein **Scrabble Junior** an, bei dem – flankiert von Rätseln und Geschichten – der Umgang mit Sprache geschult wird. Mit dabei ist natürlich auch eine Umsetzung des originalen Junior-Brettspiels. JUSTIN STOLZENBERG



Q-Boot: Das Quiz

FRAGE Eine halbe Stunde hat wie viele Minuten? Wir sagen es Ihnen: 30 Minuten!



Bitte nicht noch ein Quiz-Spiel! Q-Boot stellt Fragen, die man nicht beantworten will.

Nicht, dass **Q-Boot** ein besonders schlechtes Quiz-Spiel wäre. Es ist nur ein bisschen schlecht. Das wahre Problem ist: Es ist ein Quiz-Spiel. Eines unter zigtausend anderen, die seit dem **Wer wird Millionär?**-Boom aus dem Boden sprießen. Mittlerweile erregt das Genre so viel Aufmerksamkeit wie der chinesische Reissack, der gelegentlich umkippt. Das Einzige, wodurch sich **Q-Boot** vom Rest abhebt, ist die Zielgruppe. Unter den 1.000 ordentlich vorgelesenen Fragen sind solche wie „Was gewinnt ein Sportler, wenn er Zweiter wird?" oder „Um welchen Brei redet man herum?" Da raten jene mit Begeisterung, die gerade in die erste Klasse gekommen sind. Der zweite und dritte Fragenkatalog richtet sich an 10- bis 14-Jährige und ist anspruchsvoller, aber insgesamt noch immer langweilig. Halbwegs lustig ist es, wenn drei Spieler Fragen unter Zeitdruck beantworten müssen: Wer als Erster richtig drückt, gewinnt. Gegenüber dynamisch-witzigen Genre-Kollegen wie **You Don't Know Jack** kann **Q-Boot** aber trotzdem nicht ansatzweise bestehen. Am Ende einer Rate-Session kriegt der Sieger eine Urkunde zum Ausdrucken präsentiert. Und jetzt kommt unsere Preisfrage: Wer um Himmels willen hängt so etwas auf? THOMAS WEISS

TESTURTEIL
Q-BOOT: DAS QUIZ

ENTWICKLER Toggo
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 3
Netzwerk: -
Internet: -
3 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 200 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Multiplayer-Modus ist okay
+ Ordentliche Sprachausgabe
– Langweilige Fragen
– Trockene Präsentation
– Bietet nichts Neues

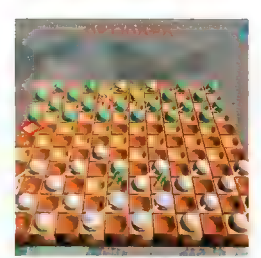
GRAFIK	15%
SOUND	65%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	36%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	45%

36

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WER WIRD MILLIONÄR?** oder **YOU DON'T KNOW JACK** mochten.

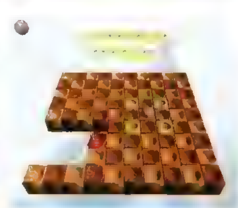
Daimyo

Daimyo ist ein asiatisches Brettspiel, das abläuft **wie Schach in Zeitlupe.**

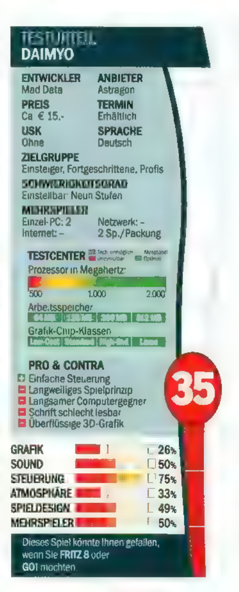


SCHNARCH Ist der Rechner abgestürzt? Oder braucht er nur mal wieder ewig für einen Zug? Das sind die Fragen, die man sich beim Spielen stellt.

Auf dem Spielfeld liegen Kugeln. Jeweils zwei sind miteinander verbunden und sehen damit wie Hanteln aus. Genauso schwerfällig, wie die Optik es andeutet, steuert man die Kugeln sukzessive in alle Richtungen. Ziel ist es, die gegnerischen Steine zu überkreuzen, um sie verschwinden zu lassen. Das spielt sich wie eine abgewandelte Variante von **Schach**, nur langweiliger. Der PC reagiert so langsam, dass man am liebsten eine Kanne Kaffee ins CD-ROM-Laufwerk kippen möchte, damit er endlich in die Gänge kommt. Ein weiteres Problem ist, dass aufgrund der Spielmechanik häufig Situationen entstehen, die einem Cowboy-Duell im Seniorenheim ähneln: Beide Parteien stehen sich gegenüber, keiner möchte den ersten Zug machen und irgendwann haben sie keine Lust mehr. **Daimyo** ist ein Brettspiel für Grübler und Unentschlossene, für all jene, denen Rudolf Scharping schon immer etwas zu schnell gesprochen hat. Wir empfehlen Ihnen: Bleiben Sie lieber bei **Schach**, das zieht sich zwar unter Umständen genauso lang hin, macht aber wenigstens Spaß. THOMAS WEISS



STEINLE BAUE Mittels Editor können Sie eigene Spielfelder und Situationen kreieren. Sie können es aber auch sein lassen.



TESTURTEIL
DAIMYO

ENTWICKLER	ANBIETER
Mad Data	Astragon
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Neun Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: –
Internet: – — 2 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen

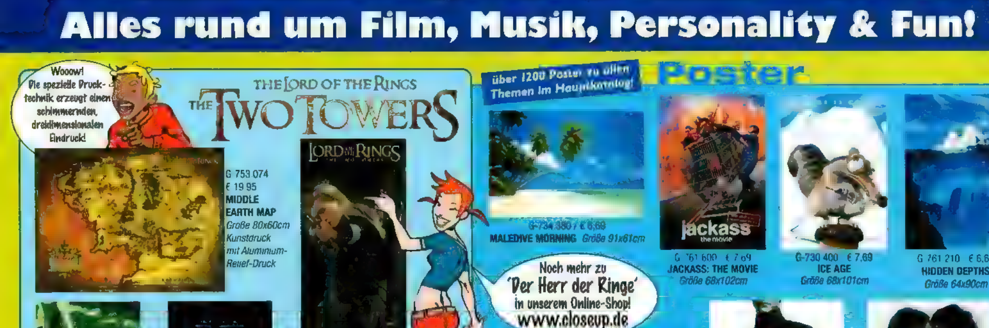
PRO & CONTRA
+ Einfache Steuerung
– Langweiliges Spielprinzip
– Langsamer Computergegner
– Schrift schlecht lesbar
– Überflüssige 3D-Grafik

35

GRAFIK	26%
SOUND	50%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	33%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	50%

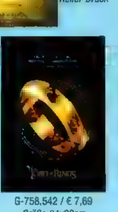
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FRITZ 8** oder **GO!** mochten.

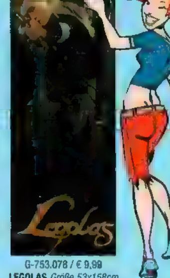
Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!



G 753 074
€ 19,95
MIDDLE EARTH MAP
Größe 80x60cm Kunstdruck mit Aluminium-Relief-Druck







G-753 082 / € 7,69
Größe 68x98cm

G-758.542 / € 7,69
Größe 64x90cm

G-753.078 / € 9,99
LEGOLAS *Größe 53x158cm*

Poster

über 1200 Poster zu allen Themen im Hauptkatalog!

G-734 380 / € 6,69
MALEDIVE MORNING *Größe 91x61cm*



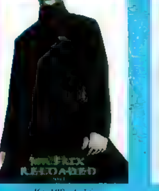
G 761 600 € 7,69
JACKASS: THE MOVIE
Größe 68x102cm

G-730 400 € 7,69
ICE AGE
Größe 68x101cm

G 761 210 € 6,69
HIDDEN DEPTHS
Größe 64x90cm



G 764 130 / € 6,69
PELE *Größe 100x70cm*

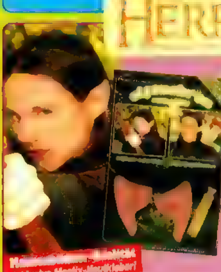




G 765 180 € 7,69
MATRIX-RELOADED *Größe 68x98cm*

G-747 360 / € 6,69
THE KISS *Größe 64x90cm*

HERR DER RINGE



Z 736 110 / € 11,90
LATEX-ELFEN-OHREN MIT HAUTKLEBER





Z-760.080 / € 19,90
TRINKBECHER 2er SET
Keramik, Größe 14,5cm, 0,4 Liter. Hochwertig bedruckt & einbrenniackiert, den altertümlichen Trinkbechern nachempfunden!



Z-736 280 € 19,90
DER EINE RING *Ringgröße 55 mit Halskette, innen und außen graviert!*

Shirts & Sweater



T-763 090 (XL) € 25,99
T-763 091 (L) € 25,99
T-763.094 (M) / € 25,99
JAMAICA

T-753 290 (XL) € 35,90
T 753 291 (L) / € 35,90
C-STRIKE, BENDER KAPUZENSWEATER

T 755 ... (XL) / € 12,90
T-755.091 (L) / € 12,90
DDR

Fahnen

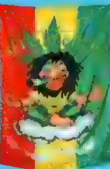
mit Befestigungsschnur
Größe ca. 105x75cm



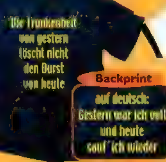
E-754 360 / € 7,99
EMINEM



E 754 330 € 7,99
CANNABIS & PEACE



E-755 630 / € 7,99
PEPE MOLA
(ohne Befestigungsschnur)



T 712 910 (XL) € 13,90
T-712 911 (L) / € 13,90
DIE TRUNKENHEIT VON GESTERN…



T-755.080 (XL) / € 14,90
T-755 081 (L) / € 14,90
GERMAN SOCCER (Oldschool)

T-759 500 (XL) € 12,90
T-759 501 (L) / € 12,90
BOMBENSPEZIALIST



E-746 060 / € 7,99
CHE GUEVARA

E-746 000 / € 7,99
BOB MARLEY FREEDOM



Z-734 470
€ 11,90
ASCHENBECHER „LEGALISE NOW"
aus Kunstharz, Höhe 12cm

Z-734 465
€ 11,90
„RASTA IN HAMMOCK"
aus Kunstharz, Größe ca 10cm

Z-754 750 / € 13,90
RASTA-MÜTZE MIT DREADLOCKS
Häkelmütze, Handarbeit, kommt unterschiedlich gemustert!



Z-758 060 / € 13,99
CANNABIS TÜRVORHANG *90x198cm*
aus glänzendem Kunststoff



Z-758.020 / € 4,99
CANNABIS - LICHTERKETTE
15W, 10 Lichter incl. 2 Ersatzlampen



Fasching!
SCARY MOVIE MASKE Smiley. Z-703.880 / € 12,90
SCARY MOVIE MASKE Whaas Up?: Z-703.870 / € 12,90
SCARY MOVIE MASKE Stoned Face: Z-703.875 / € 12,90
SCARY MOVIE KOSTÜM Z-722.700 / € 39,90 One Size Fits All!
SCARY MOVIE KOSTÜM: Z-722.720 / € 39,90 One Size Fits All!
SCARY MOVIE KOSTÜM Z-722.710 / € 39,90 One Size Fits All!
alle drei kaufen & sparen! Z-703 860 € 35,90 SCARY MOVIE MASKEN-ASSORTMENT Jer Pack je eine Maske
Die Scary Movie und Scream-Kostüme kommen ohne Handschuhe und Waffen!
Z 713.890 / € 4,99 STOFFHANDSCHUHE Einheitsgröße, Schwarz
Masken& Kostüme
Scary Movie & SCREAM
Z-731 660 / € 29,95 SCREAM KOSTÜM (FÜR KIDS) Für Kinder bis Größe 152 100% Kunstfaser! Kostüm wird geliefert mit • Maske • Gürtel. Handschuhe sind nicht im Lieferumfang inbegriffen!
Z-485 215 / € 35,90 Original Kostüm aus Scream, 100% Kunstfaser! One Size Fits All! Kostüm wird geliefert mit • Maske • Gürtel Machete und Handschuhe sind nicht im Lieferumfang inbegriffen!
Z-514.170 / € 4,99 SCREAM MACHETE Länge ca. 55cm
Z-750 550 / € 34,90 DR. KILL JOY KOSTÜM Kittel, Mundschutz und Spritze mit Blut gefüllt! One Size Fits All!
Z-716.120 / € 22,90 LADY DEVIL KOSTÜM Kleid, Gürtel, Halsband und Hörner Einheitsgröße (Gr. 36-42) Kommt ohne Dreizack!
Z-752.320 / € 1,99 DREIZACK ca. 58cm, aus Kunststoff
Z 763.800 / € 59,90 Overall mit Maske One Size Fits All!
Special-Pack! Billiger im Set - ihr spart fast 10 €!
Z 760 190 / € 55 60 ELVIS SET 4-TEILIG bestehend aus Kostüm (Einheitsgröße), Perücke, Brille, Brusthaartoupet (mit Klebestreifen auf der Rückseite) Die Teile dieses Sets gibt es auch einzeln unter www.closeup.de!
Close Up
Gleich GRATIS-KATALOG bestellen!
www.closeup.de
Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450
Bestellfax
0711-450 45 50
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X32“ angeben!
Wooow!
Voice Changer
Batterien gleich mitbestellen!!! Z-998 000 / € 0,49 BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G
Z-530 480 / € 15,90 SCREAM STIMMEN-VERZERRER 3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)
Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen und los gehts! • extralange Mikrofonschnur • Alien-Stimme • Eigene Stimmverzerrung • Monster-Stimme
Z-764 750 / € 14,90 LATEX-MASKE IM ELVIS-LOOK Die Maske endet unterhalb der von innen durchsichtigen Brille. Somit kannst du ganz easy trinken, essen oder ein Ständchen singen!
Z 597 200 € 3 99 HORROR LIQUID BLOOD CAPSULES Einfach zerbeissen!
Zähne in Film-Qualität!
VAMPIR-ZÄHNE & MAKEUP 1 Paar Vampirzähne Zahnklebepaste, Make Up, Schminkschwämmchen, 2 Blutkapseln
Vampire-Stuff
CAPE
VAMPIR UMHANG Plastik, mit Stehkragen, beidseitig tragbar (rot/schwarz)
SUPER AFRO PERÜCKEN
GRÜN: Z-739 030 / € 15,90
GELB: Z-739 010 / € 15,90
PINK: Z-739 020 / € 15,90
SCHWARZ: Z-715 680 / € 15,90
Z 715 920 € 9,29 SONNENBRILLE „GOLD GLITTER“
Alles rund um Fasching unter www.closeup.de oder im Hauptkatalog!
Z 752 290 € 2 99 PUPSSPRAY
FART GAS
Fun- und Scherz-artikel
Z-744 480 € 2 99 LOVE DICE leuchten im Dunkeln, einfach würfeln und den Anweisungen folgen! z.B. Lick Boobs! Flaschendrehen für Fortgeschrittene!
Z-750 380 € 8 50 MESSER-DURCH-KOPF ATTRAPPE zwei Messerhälften mit Kopfbügel, aus Kunststoff. Die 'Klinge' ist transparent und mit blutroter Flüssigkeit gefüllt.
Z-716 110 € 8 69 MASKE „DER UNSICHTBARE“ Stoff, nur von innen durchsichtig!
Z 715 200 € 25 90 FREDDY KRUEGER LATEX MASKE Original Maske zu Nightmare on Elmstreet!
Z-714 280 € 19,90 FREDDY KRUEGER HANDSCHUH Stoff und Kunststoff Orig. Krallenhandschuh zu Nightmare on Elmstreet!
Z 744 530 € 4 50 QUIETSCHE-ENTCHEN IM DEVIL-LOOK aus Latex, Größe 11,5cm
CLOSE UP POSTERS, ZEPPELINSTR. 41, 73760 D-OSTFILDERN

STARS UND STERNE FÜR PC

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Stillen Sie als Klingone Ihren Durst nach Ehre und Heldenmut, ergötzen Sie sich als Romulaner an Heimtücke und Chaos oder rücken Sie das Universum als Foderationsmitglied wieder ins Lot.

PC Games 01/02: **80%**







STAR TREK ACTION PACK

Für Star Trek-Fans ein echtes Muss!

- **Star Trek · Armada**
- **Star Trek · Armada 2**
- **Star Trek Voyager Elite Force**
- **Star Trek Voyager Elite Force · Exp.-Pack**



AQUANOX II

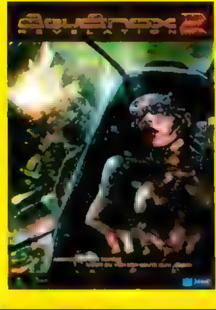
Eine neue und actionreiche Geschichte aus der Unterwasserwelt Aqua mit packender Story und 30 Missionen.

PC Action 01/03:
87%, Gold-Award

GameStar 01/03: **85%**

PC Games 01/03: **84%**







FRITZ 8

Der Schachstar.

- Online weltweit spielen
- 3D-Grafik
- Spitzenreiter auf der SSDF-Weltrangliste
- Vom Deutschen Schachbund wärmstens empfohlen




LOK & TENDER Bonus-Paket

Compilation, bestehend aus Microsoft® Train Simulator und Pro Train

Befahren Sie die besten Strecken als Lokfuhrer, insbesondere die Strecke von Köln nach Frankfurt.

GameStar 03/02: **Pro Train 85%**

Computerbild Spiele 03/02:
Gut

GameStar 09/01:
Train Simulator 85%

PC CD-ROM
€ 34.95
Der ProMarkt-Preis



SPIDER-MAN THE MOVIE

Das Spiel zum Kult!

PC CD-ROM
€ 39.99
Der ProMarkt-Preis



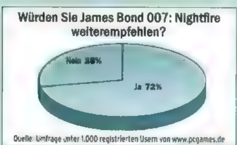


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	3-
Langzeitmotivation	3
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie James Bond 007: Nightfire weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Bond-Atmosphäre
2. Bond-Gadgets
3. Bond-Girls
4. Videosequenzen
5. Schleichmissionen

−
1. Dumme Computergegner
2. Fehlende Innovationen
3. Langweiliger Mehrspielermodus
4. Zu kurze Missionen
5. Keine Original-Stimmen

James Bond 007: Nightfire

James Bond ist Geschmackssache. Das gilt offensichtlich nicht nur für die Kinofilme, sondern auch für das PC-Spiel James Bond 007: Nightfire. Während die eine Hälfte der PC-Games-Leser völlig auf den britischen Agenten im Smoking abfährt, kritisieren die anderen die mangelhafte künstliche Intelligenz, fehlende Innovationen oder die veraltete Grafik. Beim direkten Vergleich mit Cate Archer hat Bond aber die Nase vorn – spielen PC-Games-Leser lieber männliche Helden?

FÜNF FRAGEN AN DEN FILMEXPERTEN

„Ich habe mehr Spaß mit dem **aktuellen Bond-Film gehabt.**"

PC Games: Du hast sowohl James Bond 007: Nightfire gespielt als auch den neuesten Bond im Kino gesehen. Was hat dir persönlich mehr Spaß gemacht?

Fröhlich: „Nüchtern betrachtet bietet einem der Film zwei Stunden Unterhaltung für etwa sieben Euro, das Spiel ungefähr 15 Stunden für 45 Euro. Bei so einem Vergleich schneidet das Spiel natürlich viel besser ab, insgesamt habe ich aber mehr Spaß mit dem Film gehabt."

PC Games: Gibt es irgendetwas, das du in Nightfire gerne gesehen hättest?

Fröhlich: „Die Entwickler hätten den hübschen Bond-Girls etwas mehr Aufmerksamkeit schenken sollen. Bond ist nun mal ein Aufreißer-Typ, daher hätte ich mir ein paar Situationen mit simplen Frage/Antwort-Menüs gewünscht. Bond trifft auf eine hübsche Frau und der Spieler kann ein paar Sprüche klopfen, bevor er wieder hunderte Gegner erledigen muss. Das wäre auch spielerisch eine Bereicherung gewesen."

PC Games: Momentan erscheint ja zu jedem größeren Kinofilm auch ein Spiel, siehe Harry Potter, Herr der Ringe, Star Wars und auch Matrix: Reloaded. Wie beurteilst du diesen Trend?



JÜRGEN FRÖHLICH ist Chefredakteur des Kino- und DVD-Magazins WIDESCREEN.

Fröhlich: „Die Filmindustrie sucht natürlich nach Wegen, ihre teuren Filmprojekte über weitere Einnahmequellen finanziell abzusichern. Die Palette an Merchandising-Produkten zu Herr der Ringe, Star Wars oder Harry Potter inklusive der PC-Spiele sind da gute Beispiele. Wichtig ist natürlich, dass die Qualität stimmt. Herr der Ringe: Die zwei Türme auf der Xbox fand ich persönlich richtig gut."

PC Games: Mit Lara Croft war bislang nur eine Figur aus einem Computerspiel auf der Leinwand erfolgreich. Erschaffen Spiele-Entwickler einfach keine interessanten Charaktere?

Fröhlich: „Das würde ich so nicht sagen. Die Figur Max Payne ist beispielsweise ziemlich interessant: sie hat einfach alles, was die Hauptfigur eines Kinofilms braucht – ein Fall für Tarantino. Sam Fisher aus **Splinter Cell** gefällt mir aktuell sehr gut, vor allem dank der deutschen Synchronstimme von Nicholas Cage. Der könnte dann auch gleich die Hauptrolle in **Splinter Cell – Der Film** übernehmen. Eher was für Kenner wäre eine Umsetzung des schrägen **Planescape: Torment**."

PC Games: Auf welchen Film bist du derzeit am meisten gespannt?

Fröhlich: „Auf **Matrix: Reloaded**. Der erste Teil setzte Maßstäbe, was Kameraführung, Sound und das Design betrifft. Parallel zum Start des Kinostreifens im Mai wird es auch ein PC-Spiel von Shiny geben. Das schaue ich mir auf jeden Fall an."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

PATRICK KASS (25), BERLIN:
„Mit **James Bond 007: Nightfire** hat EA ein Thema aufgegriffen, auf das ich schon lange gewartet habe: ein Geheimagent mit Stil. Dank der **Half-Life-Engine** sieht **Nightfire** zwar recht ordentlich aus, aber es hätte mit einer besseren Engine noch schöner werden können – siehe **NOLF 2**. Trotzdem ein tolles Spiel."

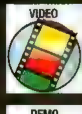
DAVID THEIS (24), HACKENHEIM:
„Wenn man **NOLF 1 + 2** gespielt hat, bietet einem **Nightfire** nichts, was man nicht schon kennt. Die Grafik ist gut, aber nicht umwerfend, die Qualität der Videosequenzen schwankt zwischen beeindruckend und hässlich, der Schwierigkeitsgrad ist unausgewogen, da es zu viele unfaire Stellen gibt."

KILIAN ULLMAN (16), WEIMAR:
„**Nightfire** ist ein Mix aus Bond-Gadgets, hübschen Frauen, Macho-Gehabe ... kurzum, eine sehr gelungene Bond-Umsetzung. Einziger Schwachpunkt: das Missionsdesign, das der pompösen Rahmenhandlung in Sachen Spannung und Action nicht gerecht wird. Besser als **NOLF 2** ist **Nightfire** aber allemal!"

CHRISTOPH REIMER (21), RHEINBREITBACH:
„Als ich die Demo von **Nightfire** anspielte, war ich zunächst recht angetan. Allerdings entpuppte sich das Spiel dann doch als typischer Ego-Shooter – schade! Vor allem die KI nervt: Wenn mein Gegner die Waffe erst auf mich richtet, nachdem ich eine Minute lang neben ihm stehe, regt mich das doch schon sehr auf."









Splinter Cell

Der Fürst der Finsternis: **Sam Fisher schleicht, schießt und spioniert in bester Vampir-Manier vor dem Sonnenlicht versteckt.** Bevorzugte Opfer: milliardenschwere Cyberterroristen.

Sie haben allergrößte Schwierigkeiten, ein Gurkenglas zu öffnen? Beim Entkorken einer Sektflasche demolieren Sie regelmäßig die Deckenbeleuchtung? Wenn Ihre Katze den Drang nach Höhenluft im Baumwipfel verspürt, rufen Sie die Feuerwehr, statt selbst zu klettern? Sie können nicht unbemerkt aus dem Wohnzimmer schleichen, wenn Ihre Schwiegermutter naht? Derlei würde Sam Fisher nicht mehr als ein müdes Lächeln abringen. Seine Probleme: Sicherheitskameras, patrouillierende, schwer bewaffnete Wachtrupps (teilweise sogar mit blitzschnellen Kampfhunden), Selbstschussanlagen, die mittels eingebauter Freund-Feind-Erkennung durch undurchdringlichste Nebelschwaden ihr Ziel anvisieren, ein Minenfeld, Soldaten mit grellen Scheinwerfern, deren Blick selbst in die dunkelsten Verstecke dringt, und nicht zuletzt Code- oder gar Retina-Scanner-gesicherte Türen verwehren Agenten wie Sam (im Auftrag des US-Geheimdiensts National Security Agency) den Zutritt zu brisanten Daten auf seinen Missionen rund um den Globus. Zum Glück hat der routinierte Top-Spion eine Menge Asse im Ärmel, die er sich während der neun riesigen Missionen zunutze macht. Auf den Reisen von Georgien nach Virginia, Burma und wieder Georgien (natürlich immer im Sinne des Weltfriedens) greift er auf insgesamt 17 Agentenspielzeuge und zwei Waffen zurück: Von Nebelschleiern umhüllte Gegner werden mithilfe der Thermal-Sicht frühzeitig erkannt (sogar durch Containerwände) und Wachtrupps können mit einem Betäubungsgerät in den Ruhestand geschickt werden. Stahlgepanzerte Überwachungskameras werden mit Kamera-Jammern kurzzeitig deaktiviert – gerade lange genug, um unbemerkt aus dem Blickfeld zu huschen. Doch frei nach dem Motto „Es zählt nicht die Größe des Hammers, sondern wie man damit umgeht" ist das Erfolgsrezept bei Sams Einsätzen nicht schlichter High-Tech-Einsatz, sondern eine geschickte Mischung aus überlegener Ausrüstung und zirkusreifer Athletik. Zum Beispiel kann man einen Geschützturm rabiat durch ein paar Gewehrsalven ausschalten, eine elegantere Lösung besteht aber darin, sich an einem Rohr oberhalb des Turms bis zum Bedienfeld vorzuhangeln. Dort hat man zwei Möglichkeiten: Entweder man dreht den Saft ganz ab oder man stellt die Freund-Feind-Erkennung aus. Letzteres ist besonders praktisch, wenn größere Gegnergruppen im Sichtfeld


UNTERBEZAHLT Scheinbar kann man sich vom lächerlichen Agentengehalt nicht mal einen Rasierer leisten, aber immerhin detaillierte Gesichtstexturen.



FIESE LEUCHTE Die einzige Lampe weit und [illegible] heilt natürlich Sams Ziel: Der Gullyeingang kann [illegible] den Wachen gut eingesehen werden. Unbemerkt reinzukommen, erfordert genaues Timing.

REIN INS VERGNÜGEN Die Terroristen veranstalten ein „Freudenfeuer", nachdem sie den [illegible] bemerkt haben. [illegible] läs[illegible]

Die Missionen: In 80 Tagen um die Welt

Würde Sam Bonusmeilen sammeln, könnte er wohl ein paar Jahre umsonst fliegen – der Weltenbummler bereist in kürzester Zeit Asien, Europa und Nordamerika. Wohin es ihn verschlägt, und was ihn dort erwartet, erfahren Sie entweder hier oder (noch ausführlicher) im Testvideo auf unserer DVD.

LANGLEY, VIRGINIA: „Die NSA operiert nicht in den USA", sagt Lambert. Zumindest offiziell nicht. Inoffiziell spüren Sie als Fisher einen Maulwurf bei der CIA auf und pressen dem Terroristen Ivan wichtige Informationen ab.



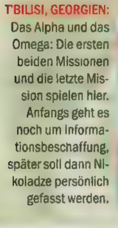


KASPISCHES MEER: Sonnenuntergang am Meer, wie idyllisch. Den Anblick dürfen Sie nur einmal auf der Ölplattform genießen, wobei Sie dort die meiste Zeit damit beschäftigt sind, einem Techniker wichtige Informationen zu stibitzen.







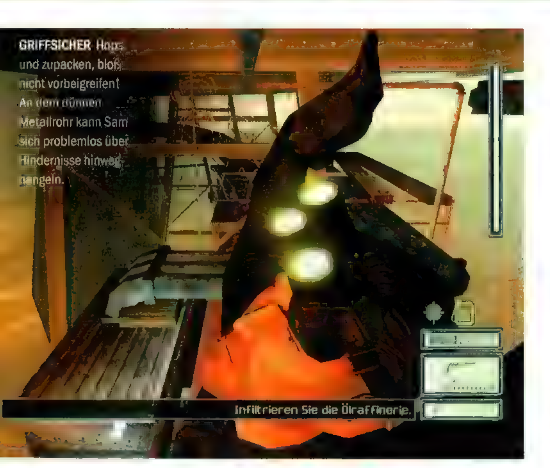


TBILISI, GEORGIEN: Das Alpha und das Omega: Die ersten beiden Missionen und die letzte Mission spielen hier. Anfangs geht es noch um Informationsbeschaffung, später soll dann Nikoladze persönlich gefasst werden.





YANGON, BURMA: Von wegen diplomatische Immunität, Sam macht auch vor der chinesischen Botschaft nicht Halt, wenn es darum geht, einen Dritten Weltkrieg zu verhindern. Quasi im Vorbeigehen rettet er noch ein paar Geiseln.



GRIFFSICHER Hops und zupacken, bloß nicht vorbeigreifen! An dem dünnen Metallrohr kann Sam sich problemlos über Hindernisse hinwegangeln.

der Anlage stehen, denn sie fängt sofort nach Ihrem kleinen Eingriff an, auf alles zu schießen, was sich bewegt – in diesem Fall Ihre Gegner.

Also alles super-easy? Mitnichten! Denn Sam Fisher macht schon nach wenigen gegnerischen Treffern schlapp, weshalb er sich sowieso äußerst behutsam vortasten sollte, stets darauf bedacht, nicht entdeckt zu werden. Alle alternativen, effizienteren Methoden als das obligatorische Ranschleichen und Niederschlagen herauszufinden, ist dann die nächste Hürde in **Splinter Cell**, denn in den Levels sind so viele Details versteckt, dass sich selbst beim dritten oder vierten Versuch noch neue Goodies entdecken lassen. Es gibt unzählige Gelegenheiten, den Wachen Fallen zu stellen – beispielsweise, indem Sie Sam eine Coladose oder Flasche werfen lassen, um sich dann von hinten auf den Gegner zu stürzen, der verdutzt in die Richtung des Aufprallgeräusches schaut. Oder Sie öffnen das Ventil eines Wassertanks – schon spurten die beiden in der Nähe stationierten Wachmänner zum Tank und Sie können unbemerkt durch die nunmehr unbeobachtete Tür schlüpfen oder einfach einen nach dem anderen niederschlagen. Oder Sie zerschießen in einem gut bewachten Hof sämtliche Lampen und schleichen im Schutze der Dunkelheit völlig unbemerkt an den fünf Soldaten vorbei. Je abge-


I.G.I-2
COVERT STRIKE

Tom Clancy's **Starship Troopers?**

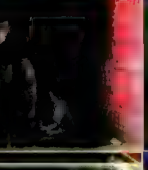
Die Zwischensequenzen sind zweigeteilt: Zum einen wird Fisher vor und nach seinen Einsätzen begleitet und Lambert liefert Grundlagen zur anstehenden Mission. Zum anderen werden Ausschnitte aus Nachrichtensendungen im Stile von **Starship Troopers** gezeigt: Die Politstory wird sehr ernst, aber nichtsdestotrotz fesselnd erzählt.



RUSSIAN AIR SPACE Fisher auf dem Weg zum georgischen Präsidentenpalast.



FRIEDE, FREUDE, EIERKUCHEN Die Verschwörung ist vereitelt – dank Fisher.



ÜBER DEM ATLANTIK Von T'bilisi aus geht's nach Langley ins CIA-HQ.



TERRORDROHUNG Nikoladze kündigt über das Internet weitere Attentate an.

drehtere Varianten Sie finden, desto mehr verstärkt sich das Topagenten-Feeling.

Ebenfalls höchst motivierend: Die Aktionen sind derart atemberaubend animiert, dass man sich manchmal nur um der Optik willen beispielsweise ein paar Mal abrollt oder aus mehreren Metern Höhe springt und versucht, lautlos zu landen. An den Animationen kann man sich gerade während der ersten paar Spielstunden gar nicht satt sehen; Sam hangelt, klettert, springt, rennt, schleicht, prügelt und lugt so glaubwürdig, flüssig und anmutig wie keiner seiner Konkurrenten, egal ob Meisterdieb Garret oder Nr. 47 aus **Hitman 2**. Das gilt größtenteils auch für Wachen und Zivilisten. Lediglich deren Routenführung sieht man aufgrund zu häufiger abrupter Richtungswechsel die geskriptete Vorlage an. Die Story wird vorbildlich durch Zwischensequenzen vor und nach jeder Mission erzählt, dank häufig eingestreuter Wendungen (Entführung der Tochter, Ausrüstungsexperte Wilkes angeschossen) gestaltet sie sich äußerst spannend. Mehr dazu erfahren Sie im Extra-Kasten „Die Cutscenes".

In dieser Form noch in keinem anderen Spiel zu sehen gewesen sind die von Ubi Soft „Soft Bodies" getauften Effekte: Um Vorhänge, Seile oder Lampenkabel weicher und realistischer darstellen zu können, wurden sie mit einer Kollisionsabfrage versehen, so dass sie flexibel auf Berührungen reagieren, also einer Person oder einem Objekt (Dosen, Kugeln etc.) nachgeben. Die Folge sind Leuchten, die bei Beschuss pendeln, und Vorhänge, die sich je nach Wucht der Berührung mehr oder minder ausbeulen, um danach langsam wieder in ihre ursprüngliche Position zurückzufallen. Lediglich die Beschaffenheit der Stoffe wirkt etwas unnatürlich: Alle halb durchsichtigen Behänge, egal ob aus Stoff oder Plastik, glänzen übertrieben stark.

Nepper, Schlepper, Bauernfänger

„Der Glatzkopf da drüben ... äh, wie heißt er noch gleich ..." – „Vyacheslav Grinko" – „Genau, woher weißt du das?" – „Aus dem PC-Games-Charaktere-Extrakasten!" Hier erfahren Sie alles Wissenswerte über die wichtigsten Terroristen und ihre NSA-Pendants.

VYACHESLAV GRINKO
Der Ex-Spetsnaz (Russische Elite-Einheit) ist jetzt Nikoladzes „Leutnant" der russischen Mafia. Im Schlachthof in Yangon treffen Fisher und er aufeinander.

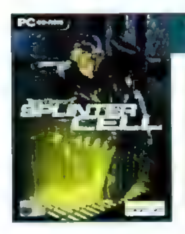
VERNON WILKES, JR.
Sam braucht Waffen oder neue Gadgets? Sam muss nach einem erfüllten Einsatz abgeholt werden? Vernon Wilkes ist zur Stelle. Brandneue Ausrüstung und ein zuvorkommender Transport sind seine Spezialität.

PHILIP MASSE
Der Computerexperte ist für die Desinformations-Attacken der Georgier zuständig. Bezeichnet sich selbst als „Reinemachtrupp" und macht sich häufig Sorgen um den legeren Umgang Nikoladzes mit wichtigen Daten.

ANNA GRIMSDOTTIR
Die Kommunikationsexpertin hilft Sam oft mit Infos über Gebäudepläne oder kleinen Hackerangriffen (zum Beispiel Stromausfälle). Ist schon in der ersten Mission von großem Nutzen.

KOMBAYN NIKOLADZE
Der Milliardär hat sich dank seiner Finanzkraft zum georgischen Präsidenten erhoben. Äußerst geschickter Politstratege, allerdings fragwürdige ethische Grundsätze.

LAMBERT
Sams Big Boss – er geizt zwar etwas mit detaillierteren Hintergrund-Informationen, vermittelt aber überlebenswichtige Hinweise. Kümmert sich um den Kontakt zwischen NSA-Team und Agent.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Neun riesige Levels
- Umfangreiches Tutorial
- Fisher beherrscht 25 Moves
- Basiert auf Unreal-Engine
- Synchronsprecher von Nicolas Cage ist deutsche Stimme von Fisher
- Intuitive, einzigartige Steuerung
- Zwischensequenzen vor und nach jeder Mission
- 19 Waffen und Gadgets

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Dark Project 2, Hitman 2
Entwickler:	Ubi Soft
Vom gleichen Entwickler:	Rayman 3
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0211/33800-228
Offizielle Website:	www.splintercell.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.ubisoft.de
Beste Fansite:	http://www.splintercellplanet.de/
Telefon-Hotline:	Technik: 0180 5554938/Spieletipps: 0190-1210
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	27. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Drei CDs, Anleitung
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	18 Stunden

Im Wettbewerb

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
GRAFIK	**62**	**82**	**93**
Detailreichtum Spielwelt	60	82	91
Detailreichtum Objekte	59	88	90
Vielfalt der Spielwelt	71	87	89
Animation der Objekte	63	88	94
Effekte	58	80	92
SOUND	**85**	**90**	**91**
Musik	88	92	[illegible]
Soundeffekte	84	87	89
Stimmen/Kommentar	88	90	90
STEUERUNG	**76**	**85**	**88**
Bedienungskomfort/Navigation	78	85	90
Präzision der Steuerung	81	85	89
Übersichtlichkeit/Perspektive	69	85	83
ATMOSPHÄRE	**85**	**85**	**92**
Spannung, Überraschungen	84	82	90
Realitätsnähe, Glaubwürdigkeit	71	87	95
Story/Dialoge/Kommentare	85	82	91
Inszenierung	73	85	90
SPIELDESIGN	**80**	**82**	[illegible]
Komplexität/Spieltiefe	87	88	88
Einsteigerfreundlichkeit	75	77	86
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	81	80	[illegible]
Verhalten der Computerfiguren	84	78	85
Innovation	78	80	84
MEHRSPIELERMODUS	-	-	-
Abwechslung der Spielmodi	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	
Einstellungsmöglichkeiten			-
TEST-AUSGABE:	PCG 05/00	PCG 11/02	PCG 03/03
WERTUNG:	**79**	**85**	**90**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

- ⊕ Geniale Schatten-Effekte
- ⊕ Butterweiche Animationen
- ⊕ Enormer Detailreichtum

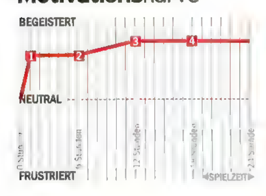
- ⊕ Professionelle Synchronstimmen
- ⊕ Dezente Hintergrundmusik
- ⊕ Realistisch anmutende Effekte

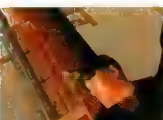
- ⊕ Ergonomische Bedienung
- ⊖ Perspektive nicht immer übersichtlich

- ⊕ Sehr viele Zwischensequenzen
- ⊕ Glaubwürdige Story
- ⊕ Überraschende Wendungen während der Missionen

- ⊕ Hilfreiches Tutorial
- ⊕ Riesiges Spektrum an Lösungswegen
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad auch auf „Normal"
- ⊖ Quicksave in jedem Schwierigkeitsgrad möglich

Motivationskurve





1 Die Grafik ist der Wahnsinn, besonders die weichen Animationen sorgen für staunende Gesichter.



2 Es gibt unglaublich viele Möglichkeiten, man entdeckt immer wieder alternative Lösungswege.



3 Die Levelqualität steigert sich noch weiter: clevere Gegner und komplexere Aufgaben fordern.



4 Immer noch nicht durch, gerade die letzten Missionen verlangen Ihnen alles ab.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



MINIMALE DETAILS · MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

Die Leistung hängt in **Splinter Cell** stark von der verwendeten CPU ab. In diesem Punkt ähnelt das Spiel den meisten anderen Titeln mit **Unreal**-Engine. Wenn Sie die Performance verbessern möchten, lohnt es sich laut unseren Messungen nicht, die Qualität der Schatten zu reduzieren. Der dadurch erzielte Leistungsgewinn bewegt sich selbst auf Geforce2 innerhalb der Messungenauigkeit (etwa 1 fps). Da **Splinter Cell** sonst kaum Möglichkeiten zur Entlastung des Prozessors bietet, bleibt nur das Aufrüsten Ihrer CPU übrig.

RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

Bei den Ladezeiten sind die Unterschiede zwischen 256 und 512 MB RAM deutlich spürbar. Die Verwendung von 1.024 MB RAM ist hingegen nur minimal schneller.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.200 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 4

KLASSE 1: Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX 200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro

KLASSE 2: Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX 440/MX 460, Kyro 2

KLASSE 3: Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti 200/Ti-500, Geforce4 Ti 4200

KLASSE 4: Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Ab einer Geforce3 sollten Sie sich in **Splinter Cell** keine Sorgen um die Performance machen. In 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit spielen Sie mit allen Details flüssig, vorausgesetzt Ihr Prozessor ist ebenfalls im grünen Bereich (siehe CPU-Leistungsbalken). Problematisch wird das Ganze nur auf Grafikkarten der Klasse 1 bis 2. Hier sollte man besser nicht mehr als 800x600 Bildpunkte wählen. Besitzer von Geforce4-Ti-/Radeon-9500/9700-Karten haben die Wahl zwischen höheren Auflösungen oder Kantenglättung.

Nichtsdestotrotz ist die Grafik schlichtweg fantastisch und einer der wesentlichen Spannungsfaktoren, denn durch die Kombination statischer Lichtquellen und dynamischer Beleuchtung der Charaktere wirkt die Spielewelt sehr plastisch und man fühlt sich in die Umgebung integriert: Fast jede Lampe lässt sich zerschießen und gegnerische Patrouillen kann man anhand ihres Schattens schon um die Ecke erahnen.



HIGH NOON Duell im Westernstil: Wer zieht zuerst? Unser Gegenüber hat in dieser für Splinter Cell untypischen Szene leider das größere Kaliber.

Im Gegensatz zur Konsolenfassung dürfen PC-Agenten jederzeit speichern. Auf dem niedrigen Schwierigkeitsgrad ist das nachvollziehbar, aber zumindest im höchsten wäre ein Speichersystem mit festgelegten Speicher-Punkten (auf der Xbox etwa alle zehn Minuten) angebrachter gewesen, denn im Moment wird man auf „Hard" nicht ausreichend für Fehler bestraft, weshalb sich beide Modi kaum unterscheiden. Auch die Steuerung ist genau auf den PC zugeschnitten; zum Beispiel wird die Laufgeschwindigkeit per Mausrad geregelt. Sämtliche Moves sind präzise einsetzbar und im übersichtlichen Inventar findet man auf Anhieb den passenden Gegenstand. Eine kurze Eingewöhnungsphase ist zugegebenermaßen erforderlich, da die Third-Person-Kamera frei um die Spielfigur rotierbar ist. Die Kameraführung sorgt leider oft für Unübersichtlichkeit, wenn Sie von einer erhöhten Position (besonders hangelnd oder auf einer Leiter) nach unten schauen – dann verdeckt nämlich Sams Körper nahezu das gesamte Bild.

Trotz der oben angesprochenen Schönheitsfehler bei Kameraführung und Spieldesign (Speicherfunktion) macht **Splinter Cell** einen ausnehmend durchdachten Eindruck. **Hitman 2** ist in Sachen Atmosphäre und Abwechslungsreichtum keine Konkurrenz, das fast drei Jahre alte **Dark Project 2** ist zwar ähnlich spannend, aber technisch völlig veraltet. Deshalb lautet die Devise für Action- und Schleich-Shooter-Interessierte: Kaufen!

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Noch hoffe ich, dass die Entwickler bei Ubi Soft einlenken und in der verbleibenden Entwicklungszeit einen „Nightmare"-Modus ohne Quicksave nachliefern.

Ich bin süchtig! Nach der Installation habe ich so lange am Stück gespielt, bis ich beim Gang zur Redaktionstoilette Halluzinationen von schwarz vermummten Gestalten an Kabelkanälen und Deckenrohren hatte. Kein Wunder, **Splinter Cell** erfordert volle Aufmerksamkeit – und das über Stunden. So vergisst man nicht nur schnell die Zeit und wichtige Termine (die Deadline für diesen Artikel zum Beispiel). Eins stört mich aber: Ich will gar nicht immer und überall speichern können, denn ohne das Sicherheitsnetz Quicksave geht man mit viel offeneren Augen durch die Karten und entdeckt deshalb weitere coole Lösungswege. Noch hoffe ich, dass die Entwickler bei Ubi Soft einlenken und in der verbleibenden Entwicklungszeit bis zum 27. Februar einen „Nightmare"-Modus ohne Quicksave nachliefern. Sonst muss ich wohl die Tasten aus meiner Tastatur hebeln, denn mit reiner Selbstdisziplin schaffe ich es nicht, der „Speicher-Versuchung" zu widerstehen.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Während Sie diese Zeilen lesen, hangeln, schleichen und infiltrieren zahlreiche namenlose Fishers irgendwo da draußen.

Gibt es ihn oder gibt es ihn nicht? Was **Splinter Cell** für mich so unheimlich packend macht, ist das realistische Szenario. Ich schlüpfe nicht in die Rolle eines Superhelden mit wahnwitzigem Waffenarsenal in der Hosentasche. Nein, die NSA gibt es und auch Informationen über die Existenz des Third-Echelon-Projektes drangen Ende der Neunzigerjahre an die Öffentlichkeit. Sam Fishers Ausrüstung scheint zwar auf den ersten Blick aus den 007-Labors zu kommen, aber Multifunktions-Anzug, F-2000-Gewehr, Kamera-Projektile oder Multispektral-Sichtgeräte sind keine Fantasie. Agenten-Schleich-Spiele hat es schon viele gegeben, aber eben keines, das derart glaubwürdig war. Dazu trägt auch die fantastische Grafik bei, die das Schattendasein eines Top-Agenten in bislang ungeahnter Qualität in Szene setzt. **Splinter Cell** ist für mich eines der innovativsten Spiele der letzten Jahre – innovativ, weil so konsequent realistisch.



TESTURTEIL
SPLINTER CELL
90

ENTWICKLER	ANBIETER
Ubi Soft Montreal	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	27.02.2003
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: –
Internet: – | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 512 MB
Grafik-Chip Klassen: Standard

PRO & CONTRA
- + Geniale, stimmige Grafik
- + Hervorragende Soundkulisse
- + Packende Storypräsentation
- + Realistisches Szenario
- – Teils unübersichtliche Perspektive

GRAFIK	93%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie HITMAN 2 oder DARK PROJECT 2 mochten.



Battlefield 1942
The Road to Rome

Mit dem Add-on wird der Mehrspieler-Hit endgültig zum simulierten Weltkrieg: **Mit neuen Waffen und Vehikeln** geht es auch in Italien rund.

Der Zweite Weltkrieg ist seit bald 60 Jahren Geschichte und noch immer ringen täglich Tausende um die Schlachtfelder in Europa, Nordafrika und Fernost – im Internet. **Battlefield 1942** heißt der Einberufungsbefehl für Online-Soldaten, der sie als Teil der Achsenmächte und Alliierten in Teams gegeneinander antreten lässt. Wie der Name schon andeutet, führt das Add-on **The Road to Rome** den Spieler nach Italien, wo sich nun auch einheimische und französische Truppen an berühmten Schauplätzen wie dem Kloster Monte Cassino oder Anzio gegenüberstehen. Insgesamt sechs neue Karten stehen zur Auswahl, die alle Spielmodi vom Sturmangriff bis zum Team-Deathmatch abdecken. Das abwechslungsrei-

NAHKAMPF Das [illegible]italienische Maschinen-[illegible] vor allem auf [illegible]e Entfernung [illegible]

BF-110 Der deutsche Jagdbomber und sein britischer Konterpart Mosquito vergrößern die Luftstreitkräfte.

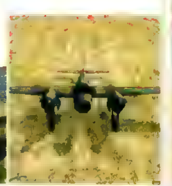
ABWEHR Fest installierte Kanonen helfen bei Verteidigungsaufgaben. Diese deutsche Pak sichert Monte Cassino.

Die neuen Fahr- und Flugzeuge

Alliierte



M3 Grant
Der Vorgänger des Sherman Tanks verfügt über eine durchschlagskräftige, aber wenig bewegliche 75-Millimeter-Kanone und einen drehbaren, aber weniger starken Geschützturm.



M3 GMC
Dem aus dem Hauptprogramm bekannten Halbkettenfahrzeug haben die Programmierer eine schnellladende Panzerabwehrkanone spendiert. Allerdings ist das GMC nur leicht gepanzert.



Mosquito
Ein leichter Jagdbomber der Briten, der sein fehlendes Heckgeschütz durch vergleichsweise hohe Wendigkeit auszugleichen sucht. Für Jagdflieger leider den noch leichte Beute.

Achsenmächte



M11-39 Carro Armato
Das Gegenstück zum amerikanischen Grant verfügt ebenfalls über ein beinahe starres Hauptgeschütz und eine drehbare Maschinenkanone, die vor allem Flieger fürchten lernen.

StuG III
An allen Fronten präsent, zeichnete sich das deutsche Sturmgeschütz durch seine Einfachheit aus. Die starke, aber kaum schwenkbare Kanone macht es aber nur in der Defensive stark.



Bf-110
Im Duell einem Jagdflugzeug unterlegen, stellt der Zerstörer dennoch eine gute Kombination von Bodenangriffsflugzeug und schwerem Jäger dar. Besitzt ein leichtes MG am Heck.

che Terrain sorgt für interessante Gefechte. Da stürmen die Alliierten verbissen gegen das schwer befestigte Bergkloster auf Cassino an, da gibt es Artillerieduelle über den Fluss bei Monte Santa Croce, da springen britische Fallschirmjäger als Teil der Operation Husky über der Küste ab – eine Art Mini-D-Day auf mediterrane Art. Sämtliche Maps sind gut ausbalanciert und grafisch aufwendig gestaltet; das ohnehin schon hohe Niveau der Original-Karten wird stellenweise noch übertroffen. Wie es sich für ein richtiges Add-on gehört, darf neue Ausrüstung natürlich auch nicht fehlen: Neben Infanteriewaffen wie der britischen Sten-Maschinenpistole dem italienischen Gegenstück Breda Model 30 und Bajonetten für die Karabiner der Pioniere sowie stationären Anti-Tank-Geschützen für die US-Army und die Wehrmacht haben die Entwickler vor allem den Flug- und Fuhrpark erweitert – mehr dazu im Extrakasten weiter oben.

Spielerische Neuerungen gibt es dagegen leider keine, dafür sind alle bisherigen Patch-Verbesserungen eingeflossen. Bislang ist es noch nicht möglich, mit installierter Erweiterung an Internet-Partien teilzunehmen, die mit dem Hauptprogramm gestartet wurden. Beheben soll dies das bereits angekündigte Update auf Version 1.3. Außerdem versprechen die Macher erweiterte Teamkiller-Strafen, schnellere Ladevorgänge und weniger Lags. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
THE ROAD TO ROME

86

ENTWICKLER Digital Illusions
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN 06.02.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell Einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 64, Netzwerk: 64, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. ermöglicht / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 750 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB – 256 MB – 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Standard – High-End – Luxus

PRO & CONTRA
- + Neue, sinnvolle Ausstattung
- + Neue Maps für jeden Geschmack
- + Alle Bugfixes enthalten
- – Spielerisch nichts Neues
- – Solo-Modus nicht verbessert

GRAFIK	85%
SOUND	83%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UT 2003** oder **TRIBES 2** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Eine rundum lohnenswerte Investition für Battlefield-Veteranen

Zwar fahren die Entwickler von Digital Illusions nur das Standardprogramm auf der **Road to Rome**. Ich hätte mich beispielsweise über eine erweiterte Solokampagne und intelligentere Bots gefreut. Oder über ein Realismus-Upgrade, das die teils unecht wirkende Spielphysik verbessert. Aber die sechs neuen Schlachtfelder lassen mehr als genug Raum, um sich die nächsten Wochen wieder mal so richtig im Internet auszutoben. Und insbesondere die beiden Jagdbomber und das deutsche Sturmgeschütz sind eine herausfordernde, willkommene Abwechslung zu den bekannten Waffen. Wer **Battlefield 1942** immer noch regelmäßig spielt, braucht das offizielle Add-on unbedingt, zumal 15 Euro nicht die Welt sind und die bislang erhältlichen Fan-Erweiterungen den Spielspaß des Hauptprogramms noch nicht erreichen.

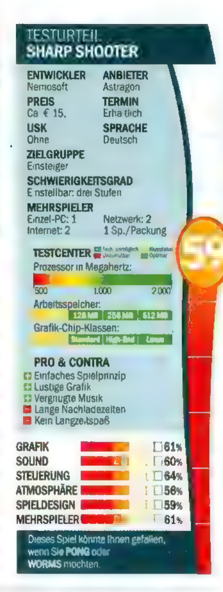
Sharp Shooter


FIES Abgeschossene … somit …


SCHNELL! An der Wand … das … auf. Wer es zuerst abschießt, kriegt den Bonus.

Micky-Maus-Stimmen und Comic-Grafik: Sharp Shooter ist Action light.

Zwei übergewichtige Monster stehen sich in einer Arena gegenüber. Dazwischen klafft ein Abgrund. Der vorne im Bild sind Sie. Sobald ein (offenbar kastrierter) Moderator mit schriller Stimme „Fight" krächzt, kann es losgehen: Mit den Cursor-Tasten lenken Sie die lustig wackelnde Spielfigur vorsichtig über den begrenzten Raum, um den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Mit der Maus zielen und feuern Sie dicke Kugeln ab, um den Kontrahenten gegenüber in den Abgrund zu schubsen. Gelegentlich leuchten an der Seite Icons auf. Wer selbige trifft, kriegt Bonusangriffe zur einmaligen Benutzung spendiert: Dreifachschuss, Bumerang oder Granate mit Flächenschaden und mehr. Sie merken schon: Das Spielprinzip ist so einfach, dass es auch jene sofort kapieren, die beim Einschulungstest aus fester Überzeugung heraus das Dreieck für einen Würfel hielten. Und: Es macht sogar richtig Spaß! Zumindest für eine halbe Stunde lang, dann ist fürs erste die Luft raus. Macht aber nichts, denn die nächste Mittagspause kommt bestimmt ... THOMAS WEISS


TESTURTEIL
SHARP SHOOTER

ENTWICKLER Nemosoft
ANBIETER Astragon
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 2, Internet: 2, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Einfaches Spielprinzip
- + Lustige Grafik
- + Vergnügte Musik
- − Lange Nachladezeiten
- − Kein Langzeitspaß

GRAFIK	61%
SOUND	60%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	61%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PONG** oder **WORMS** mochten.

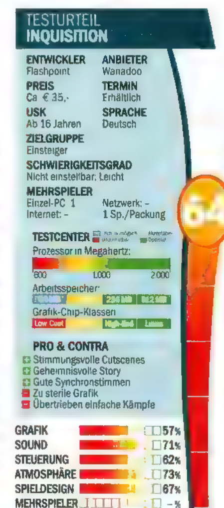
Inquisition

Wütende Inquisitoren und legendäre Schätze – tauchen Sie ein ins tiefste Mittelalter.



Eigentlich sollte ein Taschendiebstahl kein Problem für Mathieu darstellen. Aufgrund eines tölpelhaften Fehlers wird er trotzdem erwischt, auch eine Flucht durch die Pariser Straßen des 14. Jahrhunderts kann ihn nicht mehr retten: Er wird in Le Châlet festgesetzt. Beim Ausbruch und den darauf folgenden Abenteuern lenken Sie die Geschicke Mathieus aus der Third-Person-Perspektive. Kleinere Rätsel können mithilfe der stetig wachsenden Diebestalente gelöst werden; man muss etwa einen Wärter ablenken, um sich dann hinter seinem Rükken vorbeizuschleichen. Die düstere Story wird durch häufige Zwischensequenzen mit guten Synchronsprechern erzählt (glaubwürdige Stimmen der Charaktere). Weniger atmosphärisch sind die eigentlichen Spielparts: Die Dungeons und Landschaften sehen zwar mittelalterlich, leider aber auch etwas steril aus; es fehlen belebende Elemente und abwechslungsreichere Texturen. Außerdem kommt kein Diebes-Feeling wie bei **Dark Project** auf, weil man auch ohne Waffen gegen Ritter im offenen Kampf gewinnt und die päpstlichen Schergen auf Geräusche kaum reagieren. Schlafende wachen beispielsweise nicht mal auf, wenn man auf ihnen rumtrampelt. Trotzdem ein unterhaltsames Ritter-Spektakel.

JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
INQUISITION

ENTWICKLER Flashpoint
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar; Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost | High-End | Luxus

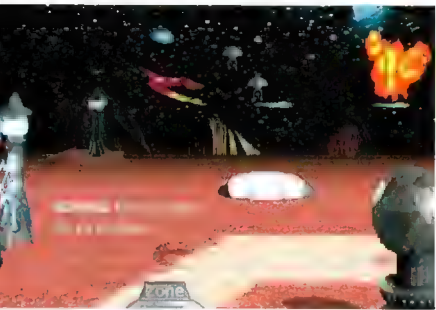
PRO & CONTRA
- + Stimmungsvolle Cutscenes
- + Geheimnisvolle Story
- + Gute Synchronstimmen
- − Zu sterile Grafik
- − Übertrieben einfache Kämpfe

GRAFIK	57%
SOUND	71%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	–%

64

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VAMPIRE** oder **DARK PROJECT 2** mochten.

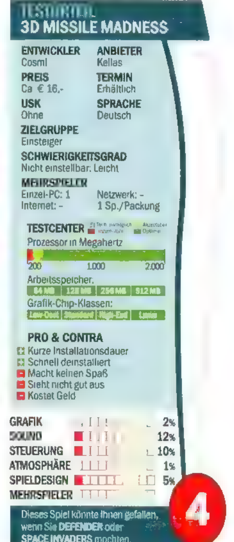
3D Missile **Madness**



Schockierend: PC Games enthüllt **intime Geständnisse** von Test-Redakteuren.

Ja, wir gestehen: Wir haben *3D Missile Madness* nicht durchgespielt. Genauer gesagt, betrug die Spieldauer sogar nur etwa drei Minuten. Was aber auch völlig ausreichend ist angesichts der Tatsache, dass dieses Machwerk vermutlich schon vor zehn Jahren als müder *Defender*-Klon in den Papierkorb gewandert wäre. Für die Jüngeren unter Ihnen: *Defender*, das war das vor 20 Jahren revolutionäre Ballerspiel, bei dem das Raumschiff nicht nur von rechts nach links oder umgekehrt, sondern – man höre und staune – frei in beide Richtungen fliegen konnte, um Gegner mit Laserstrahlen zu rösten. Nun wurde diese spritzige Idee seitdem etwa 1.473 Mal recycelt. Aber: Vermutlich war jeder einzelne Klon besser als dieser. Die Grafik ist grottig, die Kollisionsabfrage ungenau, die Steuerung ungenügend. Wie jemand die Frechheit besitzen kann, für so einen Müll Geld zu verlangen, ist ein Rätsel. Zumal es gerade von *Defender* im Internet so viele gute, kostenlose Ableger gibt. Interessiert jemanden, dass das 3D im Titel einzig die Tatsache umschreibt, dass jeder Level drei Ebenen hat? Nein?

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
3D MISSILE MADNESS

ENTWICKLER Cosmi	**ANBIETER** Kellas
PREIS Ca. € 16,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

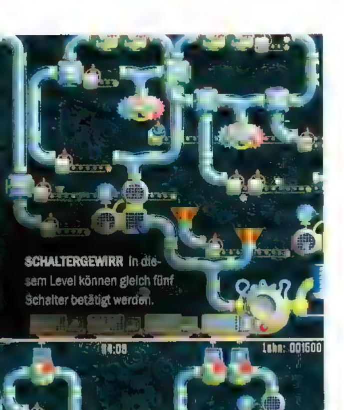
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 200 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Lexus

PRO & CONTRA
+ Kurze Installationsdauer
+ Schnell deinstalliert
– Macht keinen Spaß
– Sieht nicht gut aus
– Kostet Geld

GRAFIK	2%
SOUND	12%
STEUERUNG	10%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	

4

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DEFENDER** oder **SPACE INVADERS** mochten.



SCHALTERGEWIRR In diesem Level können gleich fünf Schalter betätigt werden.

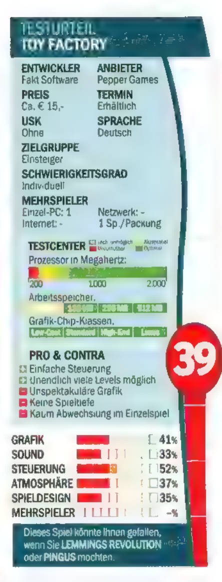
SCHEINWELT Diese Fabrik sieht auf den ersten Blick schrecklich kompliziert aus.

Toy Factory

Das gibt es nicht nur bei Impossible Creatures: rote Entenköpfe mit grünem Bärenkörper.

Machen wir uns nichts vor: Kinder lieben Weihnachten nicht nur, weil alle so lieb zueinander sind und Glühwein schlürfen. Nein, Kinder sind heiß auf die Geschenke. Doch was tun, wenn wenige Tage vor Weihnachten die Regale der lokalen Spielzeugläden einen auf DDR-Staatssäckel machen? Genau, selbst produzieren. In 40 Levels muss die Spielzeugfabrik am Stadtrand zunächst wieder auf Vordermann gebracht werden. Leider beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten auf simples Schalterumlegen und das Manövrieren der Wagen am unteren Bildschirmrand. Wesentlich interessanter ist der Aufbau-Part: Per Editor können beliebig viele eigene Fabriken erstellt werden. 16 verschiedene Teile stehen dafür zur Verfügung, unter anderem sechs Rohrelemente, ein Verpacker und ein Kombinierer, mit dem die ungewöhnlichsten Kreationen geschaffen werden können, zum Beispiel ein Roboterkopf im Blumentopf. Größter Lapsus: Es fehlt jegliches Spielziel (keine Punkte für Konstruktion, kein Wirtschaftsteil). Man kann zwar Levels mit anderen Spielern tauschen, da allerdings aufgrund der mangelnden Interaktionsmöglichkeiten auch kompliziert anmutende Aufgaben nicht schwer zu lösen sind, fehlt schnell der Reiz weiterzubauen.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL TOY FACTORY

ENTWICKLER Fakt Software
ANBIETER Pepper Games
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 200 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Einfache Steuerung
- Unendlich viele Levels möglich
- Unspektakuläre Grafik
- Keine Spieltiefe
- Kaum Abwechslung im Einzelspiel

39

GRAFIK	41%
SOUND	33%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	37%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LEMMINGS REVOLUTION** oder **PINGUS** mochten.

Sven Zwø XXL



ALIENS EXIST Wenn Sie schon immer geahnt haben, dass Sie als Kind von Aliens entführt wurden und an Ihnen herumexperimentiert wurde: Hier haben Sie den Beweis.

Schäfchenzählen mal anders: Der Zottel-Casanova Sven Bømwøllen kehrt zurück.

Sven: Junger Mann, abgeleitet von Sveinn (altnordisch). Sehr passend, denn das schwarze Schaf Sven stellt in seinem zweiten Abenteuer wieder jede Menge „Sveinnereien" mit paarungswilligen Wollknäueln an. In 65 Levels, aufgeteilt in sieben Episoden, zeigt Sven, dass er auch nach den Anstrengungen des ersten Teils noch voll im Saft steht. Neben den altbekannten Gegnern Lars Einnicken und dessen Hund Wotan entpuppen sich nämlich auch die garstigen Aliens und Lars' Enkelin Brømse als Verfechter des Coitus interruptus. Optik und Spielprinzip haben sich kaum geändert, nach wie vor bespringen Sie mit dem schwarz getönten Wonneproppen jedes paarungswillige Schaf, um Punkte zu ergattern. Sonst wurden lediglich ein paar Extras hinzugefügt, zum Beispiel Supergeschwindigkeit oder Stinkepilze. Die neuen Stellungen sind allerdings wirklich ausgefallen (etwa Sven als Spanier mit Kastagnetten im Flamenco-Rhythmus) und witzig animiert. Der größte Kritikpunkt von *Sven 1* bleibt leider bestehen: Für mehr als 20 bis 30 Minuten am Stück macht es kaum Spaß, dafür wiederholen sich Spielablauf und Landschaftsgrafik zu oft.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL SVEN ZWØ XXL

ENTWICKLER Phenomedia AG
ANBIETER Phenomedia AG
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Witzige Animationen
- 65 Levels
- Schneller Einstieg
- Nur sieben Landschaftsgrafiken
- Keine Langzeitmotivation

38

GRAFIK	43%
SOUND	59%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELDESIGN	41%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SVEN BØMWØLLEN** oder **MOORHUHN** mochten.

Island
Xtreme Stunts



Wie GTA 3, aber harmlos: Als gelber Lego-Stuntman machen Sie Lego Island unsicher.

Alles, was Lego-Figuren von sich geben, wenn sie aus 20 Meter Höhe auf einen Steinboden aufschlagen, ist ein lautes „Klack!". Deswegen sind die kleinen Plastikknirpse perfekte Stuntmen: Sie verlieren nie die Fassung, verziehen auch dann nicht das Gesicht, wenn es brenzlig wird, und halten eben verdammt viel aus. In **Island Xtreme Stunts** lenken Sie Pepper, den Colt Seavers unter den Gelbköpfen, durch Lego-Island. Er fährt über Hindernisparcours, vollführt Sprünge mit seinem Bike oder ist mit dem Boot auf dem Wasser unterwegs. Außerdem hüpft er mit dem Skateboard auf Treppengeländern herum, knallt gegen Mauerstücke, rammt Trucks frontal und tut sich einfach nicht weh. Für jeden erfolgreichen Stunt kriegen Sie Punkte. Währenddessen versucht Konkurrent Steinbrecher, Ihre Tricks ganz alt aussehen zu lassen. Größter Feind aber ist die Kamera: Müssen Sie nach vorne fahren, zeigt die lahme Perspektive meistens nach hinten – und umgekehrt. Zwar lässt sich die Sicht mit der Maus justieren, aber in der Praxis funktioniert das nur, wenn Sie über vier Arme verfügen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
ISLAND XTREME STUNTS

ENTWICKLER Silicon Dreams	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel	
MEHRSPIELER Einzel PC: 1	Netzwerk: -
Internet: -	1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen

PRO & CONTRA

- Putzige Lego-Figuren
- Abwechslungsreich
- Katastrophale Kamera
- Übersensible Steuerung
- Nervige Dudelmusik

40

GRAFIK	60%
SOUND	57%
STEUERUNG	40%
ATMOSPHÄRE	50%
SPIELDESIGN	46%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie LEGO STUNT RALLY oder TONY HAWK'S PRO SKATER 2 mochten.

ABENTEUER

Runaway: A Road Adventure

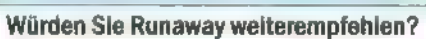
D[illegible] Point&Click-Adventu[illegible]res gehören noch lange nicht zum alten Eisen - dass 97 % der Befragten Runaway weiterempfehlen, spricht für sich. Vor allem die Grafik mit ihrem Mix aus gezeichneten Hintergründen vor denen sich 3D-Charaktere bewegen wurde allenthalben gelobt. [illegible] die spannende [illegible]schichte des Road Movies [illegible] und das Geheimnis eines mysteriösen Kruzifixes wurde begeistert aufgenommen. Bemängelt wurden hingegen die kurze Spieldauer sowie diverse Stellen, an denen es unumgänglich ist, wiederholt Objekte zu durchsuchen oder erneute Gespräche zu führen.

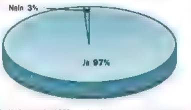
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Runaway weiterempfehlen?





Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Spannende Geschichte
2. Tolle Musik
3. Gelungene Synchronisation
4. Grafik im Comic-Stil
5. Verzicht auf 3D-Grafik

−

1. Vergleichsweise kurze Spieldauer
2. Stellenweise zu abgedrehte Rätsel
3. Mehrmaliges Durchsuchen von Objekten
4. Qualitativ schlechte Zwischensequenzen
5. Gina zu wenig ins Spiel eingebunden

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Ich hoffe wir hauchen **dem Genre neues Leben** ein."

PC Games: Seid Ihr mit dem Abverkauf von Runaway zufrieden oder hättet Ihr höhere Verkaufszahlen erwartet?

Fichtelman: „Wir sind sehr zufrieden. Unsere Erwartungen sind übertroffen worden. Runaway ist zusätzlich ein Longseller und wir werden sicher noch viel Spaß damit haben."

PC Games: War es wirklich nötig, den Spieler für das Lösen einiger Rätsel zum mehrmaligen Durchsuchen von Objekten zu zwingen?

Fichtelmann: „Na klar. Warum nicht - dieser Punkt ist häufig kritisiert, aber auch genauso häufig gelobt worden, weil er die Rätsel und das Abenteuer etwas schwieriger gemacht hat. Logisch war es in jedem Fall. Das ist wie im Leben. Manch völlig unwichtiges und kaum beachtetes Detail wird im nächsten Moment sehr wichtig."

PC Games: Warum sind die Zwischensequenzen teilweise derart „verschwommen" und qualitativ unterschiedlich?

Fichtelmann: „Das Produkt war ursprünglich an eine reichwertenstarke Hardware-Ausstattung des spanischen Marktes angepasst. Die technischen Anforderungen waren sehr niedrig angesetzt. Die Erstellung einer Version, in der alle Zwischenvideos hochauflösend sind, hätte noch einige Monate länger gedauert. Wahrscheinlich hätten wir es dann nicht mehr finanzieren können. Zukünftig möchten wir diesen einzig ernsthaft kritisierten Punkt verbessern. Wir denken auch darüber nach, eine Special Edition herauszubringen, in der die Zwischenvideos in Topqualität vorliegen."



CARSTEN FICHTELMANN von dtp holte Runaway nach Deutschland.

PC Games: Wie seht Ihr die Zukunft des Adventure-Genres?

Fichtelmann: „Ich habe selbst immer Adventures gespielt und will es auch in Zukunft tun. Ich hoffe, dass wir dem Genre neues Leben einhauchen konnten. Natürlich möchten wir auch Spieler zurückgewinnen, die nur noch Strategie, Simulation oder Rollenspiele spielen. Mit Adventures sind wir doch alle irgendwie aufgewachsen. Jeder sollte Runaway einmal ausprobieren. Wenn er dann immer noch keine Adventures mag, muss er halt andere Genres spielen."

PC Games: Gibt es bereits konkrete Pläne für eine Fortsetzung und wenn ja, wie sehen diese aus?

Fichtelmann: „Es wird offen über einen Nachfolger gesprochen. Es gibt auch einen Berg an Ideen. Und diese Ideen und Storys spinnt man weiter. Aber noch ist nichts konkret. Ich will auf jeden Fall wissen, wie es weitergeht."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH SCHULZ, 18, Schüler aus Schorndorf:
„Runaway ist nach den mäßigen Adventures der letzten Zeit wie Syberia oder Simon 3D endlich wieder ein gelungenes Spiel! Wundervolle Grafiken, sympatische Charaktere, fordernde Rätsel und eine spannende Geschichte. So etwas hat sich der Adventure-Freund seit langem gewünscht. Runaway ist ein Muss für jeden Spieler!"

RENÉ NIPPA, 21, Student aus Oldenburg:
„Adventure-Fans haben lange auf dieses Spiel gewartet und gezittert und wurden nicht enttäuscht! Runaway ist der beste Beweis dafür, dass das Adventure-Genre lebt - und wie! Das Spiel zeichnet sich durch seine Grafik und die tolle Atmosphäre aus. Da stören auch kleinere Schnitzer wie etwas unausgewogene Rätsel nicht weiter."

STEFFEN KRÜGER , 16, Schüler aus Berlin:
„Leider ist Runaway relativ schnell durchgespielt. Profis werden bereits nach einem Wochenende die Endsequenz sehen können. Nichtsdestotrotz ist Runaway ein exzellentes Adventure. Die Grafik ist schick, und die Story spannend. Wer Adventures mag oder kennen lernen möchte, dem sei Runaway wärmstens empfohlen."

TORBEN STRAKA, 18, Schüler aus Felsberg:
„Runaway ist einfach eine nette Abwechslung zum heutigen Ego-Shooter-Einerlei, mehr allerdings nicht! An die Klasse eines Monkey Island reicht es bei weitem nicht heran. Dementsprechend ist der Erfolg wahrscheinlich auf die fehlende Konkurrenz zurückzuführen - dennoch beweist Runaway, dass Adventures nicht tot sind!"



BUH! Die Taschenlampe spendet karges Licht, Dämonen tauchen meist aus der Dunkelheit auf. Nur das Knistern des Radios warnt vor Monstern.

Silent Hill 2 - Director's Cut

Der Nebel in Silent Hill 2 ist so dicht wie die Atmosphäre des Spiels. Doch unlogische Rätsel verhindern den Durchbruch in höhere Wertungsregionen.

Einst war Silent Hill ein wahrer Kurort, heute ist es eine Geisterstadt: Lautlos versunken im Dämmerlicht erscheinen die heruntergekommenen Holz- und Betonbauten. Eine dicke Nebelglocke liegt schwer auf allem. Die Umgebung wirkt farbarm, körnig und surreal wie in einem Albtraum. Aus Silent Hill kommt der Brief einer Toten, der Ehefrau von James Sunderland. Dessen Rolle übernehmen Sie. Mit Gamepad oder Tastatur steuern Sie James durch die verlassenen Straßen und Gebäude der 3D-Ortschaft, um seine verstorbene Frau aufzuspüren.

Ob Ihnen das Spiel zusagt, wird sich wahrscheinlich schon zu Beginn zeigen: Da stapfen Sie minutenlang auf einem frostigen Pfad durch einen Wald und es passiert … nichts. Der Horror ist hintergründig: Es entsteht der Eindruck, eine Einbahnstraße zu beschreiten. Vor einem lichtet sich der Nebel, sobald man hineintritt, und hinter einem schließt er sich wieder wie eine milchige Wand – es gibt kein Zurück. Wer damit nichts anzufangen weiß, wird **Silent Hill 2** vermutlich nur zum Aus-, nicht zum Anspannen einsetzen: nämlich als Einschlafhilfe.

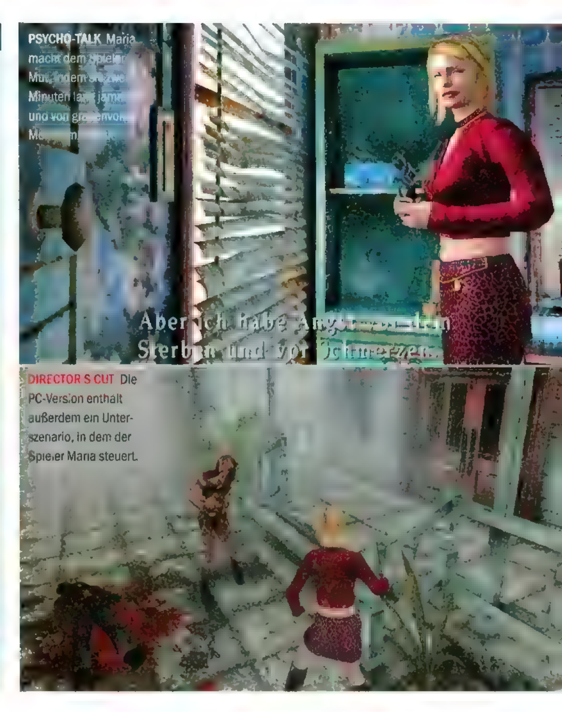
In der Stadt wird es gruseliger: Schemenhafte Formen verschwinden im Schatten,

Silent Hill 2 vs. Alone in the Dark 4

	Silent Hill 2 (80 %)	Alone in the Dark 4 (77 %)
Grafik:	Komplett 3D, weitestgehend frei drehbare Kamera	Fester Bildausschnitt, detaillierte, aber statische Hintergründe
Spielablauf:	Wenige Gegner, stark eingeschränkter Sichtbereich, viel Rumgelaufe, geheimnisvolle Dialoge, abstruse Rätsel	Viele Gegner, Lovecraft-Atmosphäre, hippe Geisterjäger, zwei Handlungsstränge und Figuren, ordentliche Rätsel
Gruselfaktor:	Subtiler Horror, furchteinflößende und thematisch perfekt abgestimmte Soundkulisse, verstörende Bilder. Für Genießer.	Zombies, Seemonster, Geister – klassischer Horror, der sehr direkt abläuft. Der Sound ist weitaus weniger spektakulär.



PARALLELER HANDLUNGSSTRANG Dadurch, dass Sie in Alone in the Dark 4 zwei Spielfiguren steuern können, verdoppelt sich der Spielumfang.

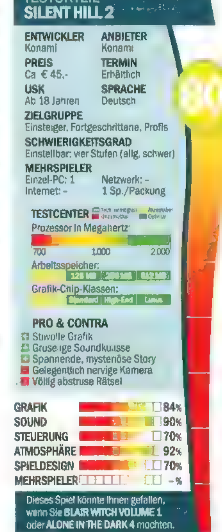


PSYCHO-TALK Maria macht dem Spieler Mut, indem sie zwei Minuten lang jammert und von grausamen M...

DIRECTOR'S CUT Die PC-Version enthält außerdem ein Unterszenario, in dem der Spieler Maria steuert.

bevor man einen genauen Blick darauf erhaschen kann. Eine Blutspur am Boden führt zu einem Tunnel. Drinnen knistert ein Radio, das Sie mitnehmen. In **Silent Hill 2** dient das Gerät als Warnung: Sobald es anfängt zu rauschen, ist ein Dämon in der Nähe. Die halten Sie sich mit Brechstangen, Pistolen, Schrot- und Sturmgewehren vom Leib. Wie bei Spielen dieses Genres üblich, bereiten beim Kämpfen zwei Dinge Probleme. Zum einen die Munitionsknappheit im höchsten Schwierigkeitsgrad. Zum anderen die Kameraperspektiven, die gelegentlich in etwa so hilfreich sind, als würde Ihnen jemand beim Spielen die Augen zuhalten.

Daraus bezieht **Silent Hill 2** zum Teil wiederum seine Faszination: Man weiß nie, was vor einem in der Dunkelheit lauert. Jeder Schritt ist ein Schritt ins Ungewisse. Gottlob dürfen Sie jederzeit abspeichern. Wie ein dröhnender Musikantenstadl in diesem stilvollen Gruselparadies wirken die Rätsel: Schlüssel suchen, Zahlencodes knacken, seltsame Gegenstände mit anderen eigenartigen Gegenständen kombinieren. Das sind Puzzles, bei denen man sich den Kopf wund kratzt und Gefahr läuft, **Silent Hill 2** frustriert aus der Hand zu legen – was schade wäre. THOMAS WEISS



TESTURTEIL SILENT HILL 2

ENTWICKLER Konami
ANBIETER Konami
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: vier Stufen (allg. schwer)
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen: Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Stilvolle Grafik
- Gruselige Soundkulisse
- Spannende, mysteriöse Story
- Gelegentlich nervige Kamera
- Völlig abstruse Rätsel

GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	– %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLAIR WITCH VOLUME 1** oder **ALONE IN THE DARK 4** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEIß



Silent Hill 2 ist vor allem eines: Geschmackssache.

In einem dunklen Hotelzimmer kotzt sich Mörder Eddie die Seele aus dem Leib, im Krankenhaus wandeln Gift spuckende Kreaturen durch Gänge und im Park steht eine Person, die zwar so aussieht wie James' Frau, es aber nicht ist. Ab und an taucht ein kleines Mädchen auf, singend und gut gelaunt, als wäre die fast verlassene Horrorstadt Silent Hill ein Kinderspielplatz. Nichts passt zueinander – scheinbar. **Silent Hill 2** ist ein Spiel, das irritiert, fesselt, schockt und frustriert. Es ist ein audiovisuelles Kunstwerk, das auf dem PC noch detaillierter aussieht als die Konsolen-Vorbilder. Es ist voll mit Symbolik und denkwürdigen Szenen. Vor allem aber ist es eines: Geschmackssache. Man muss sich auf den seltsamen Stil einlassen und über die nervigen Rätsel hinwegsehen, um Spaß haben zu können. Mein Tipp: Spielen Sie mit Lösungshilfe – und genießen Sie die gruselige Atmosphäre, die geheimnisvollen Charaktere und die bizarre Story.

Paradise Cracked



In Gesprächen mit NPCs erhalten Sie Hinweise und Aufgaben oder feilschen um Waren.

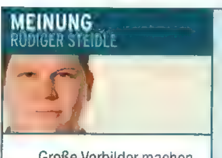
STATISTIK Mit genügend Erfahrungspunkten steigen Ihre Helden zu Halbgöttern auf.

HEX-MEX Unsere Gruppe verschanzt sich hinter einem Autowrack. Die grünen Hexfelder zeigen den Bewegungsradius an.

Gangsterbanden, Gedankenkontrolle und Hacker – sieht so das Paradies der Zukunft aus?

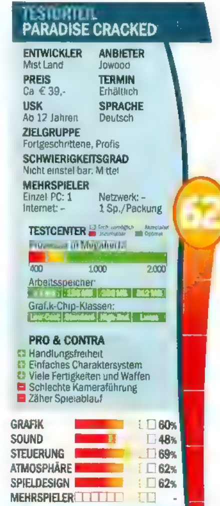
Glaubt man den Machern von **Paradise Cracked**, liegt in 100 Jahren die wirkliche Welt in Trümmern, während sich die Menschheit im Cyberspace vergnügt. Auch Ihre Spielfigur, ein Nachwuchs-Hacker, streift durch das Netz, als er über hochbrisante Pläne der Regierung stolpert. Die Staatsmacht nimmt sofort die Verfolgung auf, und Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als in den Untergrund zu flüchten. Dort führen Sie nach Rollenspielmanier Gespräche oder übernehmen Aufträge, die Erfahrungspunkte einbringen. Die Ghettos sind ein hartes Pflaster, und Schießereien mit verfeindeten Banden oder der Polizei bleiben nicht aus. Zum Glück schließen sich Ihnen bald andere Ausgestoßene der Science-Fiction-Gesellschaft an, und so gebieten Sie schnell über eine schlagkräftige kleine Kommandotruppe, die sich mit Raketenwerfern, Sturmgewehren und Granaten ihren Weg bahnt. Die Gefechte sind denen in **Jagged Alliance 2** nicht unähnlich, spielen sich allerdings in einer 3D-Umgebung ab. Alles funktioniert rundenweise: nach Ihrem Zug ist der Gegner an der Reihe, auch Neutrale haben ihre eigene Bewegungsphase. Nach und nach schlagen Sie sich durch eine riesige Zukunftsmetropole, von den schummrigen Rotlichtvierteln bis vor die Paläste der Reichen, wobei Ihre Jungs und Mädels treffsicherer und taffer werden – und die Umgebungsgrafik hübscher. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Große Vorbilder machen noch kein gutes Spiel.

Die Entwickler von **Paradise Cracked** scheinen genau den gleichen Geschmack zu haben wie meine Wenigkeit: Rundenbasierte Kämpfe à la **Jagged Alliance** gepaart mit Rollenspiel-Aufgaben wie in **Anachronox** in einer Cyberpunk-Welt – da kann doch fast nichts mehr schief gehen. Kann es leider doch. Erstens hat der Spielfluss aufgrund des dauerhaften Rundenablaufs und der ewigen Berechnungszeit der Gegnerzüge in etwa die Konsistenz von kaltem Honig. Und zweitens erreichen weder der Taktikpart noch die Rollenspielanteile die Qualität der jeweiligen Genre-Vorreiter. Dazu kommen noch ärgerliche technische Schwächen, etwa dass die automatische Kamera bei wichtigen Ereignissen regelmäßig in die falsche Richtung blickt. So ist **Paradise Cracked** leider nicht mehr als ein interessanter Genre-Mix mit schmackhaften Zutaten, aber fadem Nachgeschmack.



TESTURTEIL
PARADISE CRACKED

ENTWICKLER Mist Land
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 39,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen

PRO & CONTRA
+ Handlungsfreiheit
+ Einfaches Charaktersystem
+ Viele Fertigkeiten und Waffen
– Schlechte Kameraführung
– Zäher Spielablauf

GRAFIK	60%
SOUND	48%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	62%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	-

62

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JAGGED ALLIANCE 2** oder **ANACHRONOX** mochten.

Grom



SAMMELLEIDENSCHAFT Kumpel Petr ist leider KO, das kommt davon, wenn man die KI kämpfen lässt. Grom sammelt derweil die beiden Medipacks ein.

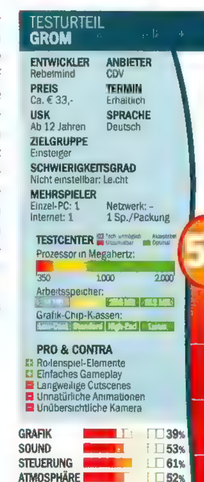


AUFTRAG Seinen ersten wichtigen Auftrag erhält Grom vom reichen Major Oliver.

Hätte Kaiser Nero nicht Rom sondern das Spiel Grom in Asche verwandelt ... **uns bliebe einiges erspart.**

Zum Beispiel die gekünstelte Inszenierung der Hintergrundgeschichte. So ist der gesamte Prolog um Colonel Groms Flucht nur im Handbuch nachzulesen und auch die Suche der Deutschen nach legendären Wunderwaffen im tibetanischen Hochland wird nur als (auch noch verpixelter) Text geschildert, lediglich begleitet von ein paar langweiligen Rendersequenzen. Im Spielverlauf selbst werden storyrelevante Dialoge als Cutscene gezeigt, allerdings ist die Spiel-Engine dafür völlig ungeeignet, weshalb die Charaktere sich sehr hölzern bewegen und Gesichter fern aller Lippensynchronität animiert sind. Wäre die Kameraperspektive nicht viel zu nah dran oder wenigstens dauerhaft zoombar (geht nur bei gehaltener Zoom-Taste), würde **Grom** trotzdem Spaß machen. Man hat sich sehr schnell an die Steuerung gewöhnt und es ist interessant, ähnlich wie in Rollenspielen mit Charakteren zu handeln, Aufträge zu erhalten oder einfach zu plaudern. Die diversen Missionen führen durch die Himalaja-Anrainerstaaten. Auf dem Weg gilt es, Bösewichte (Yetis und Banditen, später Dämonen und Nazis) aus dem Weg zu räumen. Das klappt dank des ordentlichen Kampfsystems recht gut; beispielsweise sind Anweisungen an die Gefährten mit wenigen Mausklicks erteilt, die KI kümmert sich dann anschließend um die Ausführung.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL GROM

ENTWICKLER Rebelmind	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 33,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: 1, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- + Rollenspiel-Elemente
- + Einfaches Gameplay
- − Langweilige Cutscenes
- − Unnatürliche Animationen
- − Unübersichtliche Kamera

GRAFIK	39%
SOUND	53%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	42%
MEHRSPIELER	–%

55

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THRONE OF DARKNESS** oder **DIABLO 2** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Die Technik verdirbt die guten Aspekte, etwa den rollenspielähnlichen Handel und den Party-Aufbau.

Es gibt so viele Kleinigkeiten, die den Spielfluss stören und für ein unglaublich zähes Gesamtbild von **Grom** sorgen. Zum Beispiel muss man bei jedem Handel bescheuerte Stein-Schere-Papier-Spiele (bei denen es ausschließlich auf Glück ankommt) spielen – denn mit Verhandlungsgeschick hat das wenig zu tun. Und wenn man dem Yak zunächst befiehlt zu warten, bleibt es stehen, wenn man später wieder auf „Folgen" stellt. Das eigentliche Hauptproblem bleibt die Technik: Nervige Ladezeiten beim Betreten und Verlassen kleiner Räume, untaugliche Perspektive, schlechte Animationen und triste Texturen verderben die guten Aspekte, etwa die schnell erlernte Steuerung, das ordentliche Kampfsystem, den rollenspielähnlichen Handel und den Party-Aufbau.



Dreamcast



DVD VIDEO



PS2



PS one



XBOX



GAMECUBE



GAME BOY COLOR



GAME BOY ADVANCE



PC CD-ROM

Shadow Of Memories



FARBENSPIEL [illegible] Sie auf den ersten Blick, ob Sie sich der Gegen[illegible] oder der Vergangenheit [illegible]den.

MARGARETE Die Alchimistentochter ist nicht die einzige schöne Frau, auf die Eike trifft, dafür jedoch eine der bedeutendsten.

Ist das Schicksal vorbestimmt? Gibt es ein Leben nach dem Tod? **Shadow Of Memories hat die Antworten!**

Als Eike Kush von einer mysteriösen Gestalt niedergestochen wird, hat er die Wahl, sein Leben auf der Stelle enden zu lassen oder selbst nach seinem Mörder zu fahnden – er entscheidet sich für das Leben. Eike muss jedoch nicht nur herausfinden, wer hinter dem Attentat steckt, sondern auch stets neue Anschläge auf sein Leben vereiteln. Behilflich sind ihm dabei eine Wahrsagerin, ein so genanntes Digipad und ein rätselhafter Verbündeter aus dem Jenseits. In jedem der acht Kapitel erfährt der grazile Blondschopf zunächst von der Wahrsagerin, wann sein Leben das nächste Mal in Gefahr ist, und muss in der verbleibenden Zeit ebendiese Bedrohung abwenden. Mithilfe des Digipads reist Eike dazu durch verschiedene Zeitepochen, um beispielsweise in der Vergangenheit ein Gegenmittel aufzutreiben, das ihn in der Gegenwart vor dem Tod bewahrt. Diese Rätsel sind meist recht einfach zu lösen und klassische Kombinations-Puzzles finden sich nur vereinzelt. Auch die 3D-Grafik ist mit steifen Animationen, groben Texturen und übersichtraubender Kameraführung kein Hingucker. Dass **Shadow Of Memories** trotzdem so viel Spaß macht, verdankt es seiner spannenden Geschichte, auf deren Verlauf Sie durch das Lösen von Neben-Quests Einfluss nehmen können und die ein mehrmaliges Durchspielen mehr als rechtfertigt. DAVID BERGMANN

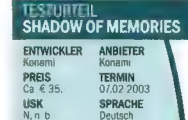
TESTURTEIL
SHADOW OF MEMORIES

ENTWICKLER Konami	**ANBIETER** Konami
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** 07.02.2003
USK N. n. b.	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 | Netzwerk: -
Internet - | 1 Sp./Packung



TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- Spannende Geschichte
- Filmreife Inszenierung
- Veraltete 3D-Grafik
- Kaum echte Rätsel
- Leicht hakelige Steuerung

GRAFIK	56%
SOUND	70%
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	93%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ALONE IN THE DARK** oder **SILENT HILL 2** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Shadow Of Memories begeistert durch seine spannende Geschichte.

Zugegeben, **Shadow Of Memories** macht weder technisch noch spielerisch einen runden Eindruck. Die 1:1-Konvertierung (lediglich höhere Auflösungen bis 1.024x768 sind möglich) des bereits 2001 erschienenen Playstation-2-Adventures lässt PC-Spieler erschauern und mit einem klassischen Adventure hat das Spiel in etwa so viel gemeinsam wie Alice Schwarzer mit Verona Feldbusch. Dafür begeistert die fantastisch in Szene gesetzte Geschichte mit zahlreichen überraschenden Wendungen, und jede der möglichen Endsequenzen wirft ein völlig neues Licht auf Eikes Schicksal, so dass man – einmal von dem Spiel in Bann gezogen – keine Ruhe hat, bevor man alle gesehen hat. Wer also bereit ist, für eine gute Geschichte auf topaktuelle Grafik und spielerischen Tiefgang zu verzichten, der kann auf unsere Spielspaßwertung getrost 20 Prozent aufschlagen.

Elixir

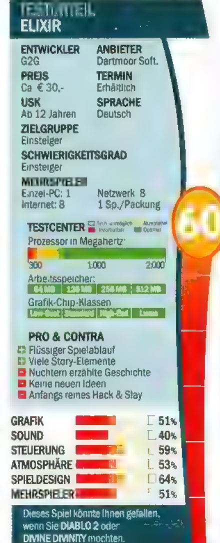


DUNKEL WAR'S ... Natürlich dürfen weitläufige, monstergespickte Verliese nicht fehlen.

Nach Strategie ist Rollenspiel das Objekt **koreanischer Kopierlust.**

Anders als die **Starcraft**-Klone hinkt der **Diablo**-Doppelgänger **Elixir** seinem Vorbild gar nicht mal so weit hinterher. Die Story übertrifft sogar die des Blizzard-Klassikers – zumindest ist sie abgefahrener und verworrener. Titelheldin Elixir ist nämlich ein magiebegabtes, schwebendes Baby, das mithilfe der bis zu vier Mann starken Rollenspiel-Party den Häschern des grausamen Fantasy-Königs zu entkommen versucht. Dabei prügelt und labert sich die Truppe durch Wälder, Dungeons und Städte, immer auf der Suche nach der nächsten Quest. Unterwegs werden Reichtümer eingesackt und Fähigkeiten ausgebaut. Verläuft das Abenteuer im ersten Spielviertel noch streng linear, können Sie sich später eigene Wege suchen; es gibt sogar zwei verschiedene Enden. Wer Action-Rollenspiele mag, sollte dem locker-leichten **Elixir** eine Chance geben. Allerdings muss man Geduld mitbringen, um zum einen die vielen Dialoge nicht zu überspringen – zwischen all dem irrelevanten Geplapper verstecken sich hilfreiche Hinweise – und sich zum anderen nicht von den technischen Mängeln den Spaß verderben zu lassen. Beispielsweise gehen mangels Transparenzeffekten Gegner und Gegenstände in der altbackenen Grafik unter.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
ELIXIR

ENTWICKLER G2G	**ANBIETER** Dartmoor Soft.
PREIS Ca € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einsteiger	

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8
Internet: 8 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-End | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Flüssiger Spielablauf
- + Viele Story-Elemente
- − Nüchtern erzählte Geschichte
- − Keine neuen Ideen
- − Anfangs reines Hack & Slay

GRAFIK	51%
SOUND	40%
STEUERUNG	59%
ATMOSPHÄRE	53%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	51%

60

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **DIVINE DIVINITY** mochten.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

NBA Live 2003

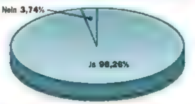
Ein Basketballkorb hängt in etwas über drei Metern Höhe. Wenn Sie nicht gerade mit enormen Sprungfedern oder kräftigen Waden gesegnet sind, können Sie sich die Ablösung von Dirk Nowitzki im richtigen Leben abschminken. Anders bei **NBA Live 2003**: In der zurzeit besten American-Sports-Simulation kontrollieren Sie Legenden wie Michael Jordan oder Shaq O'-Neal. Dass die Pause zwischen **NBA 2001** und **2003** dem Spiel gut getan hat, finden auch unsere Leser: 96 % der Umfrageteilnehmer würden **NBA 2003** weiterempfehlen. Entsprechend begeistert sind die Befragten von der neuen Freestyle-Steuerung, der ungeahnt brillanten Technik und den vielen kleinen Details, die **NBA Live** vollständig wirken lassen. Lediglich angehende Basketball-Trainer müssen in den sauren Apfel beißen: Viel zu wenig taktische Elemente schränken die Möglichkeiten sehr ein.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Einsteigerfreundlichkeit	2
Musik	2+
Steuerung	2
Soundeffekte	2
Animationen	1-
Kommentare/Sprachausgabe	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2
Mehrspielermodus	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie NBA Live 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Detaillierte, lebendige Grafik
2. Glaubhaftere Animationen
3. Praktische Freestyle-Steuerung
4. Stimmige Hintergrundmusik
5. Ligatauglicher Mehrspielermodus

–

1. Zu wenig taktische Einflussnahme
2. Noch zu wenig Innovation
3. Nicht immer ausgewogener Schwierigkeitsgrad
4. Nur amerikanische Kommentatoren
5. Zu wenig deutsche Online-Ligen

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Wieso wurde NBA 2002 nicht für den PC veröffentlicht?

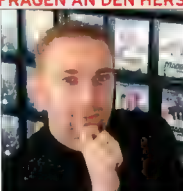
Brand: „Aufgrund des expandierenden Konsolenmarktes mit gleich zwei neuen Systemen waren wir am Rande unserer personellen Kapazitäten. Um auch weiterhin die gewohnte EA-Sports-Qualität liefern zu können, mussten wir unsere Entwicklung konzentrieren. Da im NBA-Heimatland Konsolen eine größere Relevanz haben als der PC, haben wir uns aus strategischen Gründen leider gegen ein PC-Produkt entschieden."

PC Games: In welcher Größenordnung liegen Sonderlizenzen für Spieler wie Michael Jordan?

Brand: „Hier kann man nur schwer pauschalisieren beziehungsweise einen genauen Betrag für die Nutzungsrechte beziffern, denn in den wenigsten Fällen sind die Nutzungsrechte alleiniger Lizenzbestandteil. Häufig fließen noch PR-Termine, Beratung in der Entwicklung und ähnliche Dinge in solche Verträge mit ein. Es kommt also ganz auf die Rahmenbedingungen an."

PC Games: Warum wurden so wenige taktische Möglichkeiten eingebaut?

Brand: „Bei einem so großen Projekt wie NBA Live 2003 arbeitet man an vielen Dingen. Wichtig ist es hier, angesichts des Zeitdrucks in der Produktion, die Qualität nicht außer Acht zu lassen. Ohne Frage sind mehr taktische Optionen wünschenswert, dennoch konzentrierte man sich in diesem Fall auf wenige Möglichkeiten, um sie perfekt umzusetzen, anstatt dem Spieler vielfältige Möglichkeiten zu geben, die aus Zeitgründen nur halbherzig entwickelt werden konnten."



HANS JÖRG BRAND ist Produkt Marketing Manager für EA Sports

PC Games: Wird es in einem der kommenden NBA-Titel auch Spielzug-Training geben wie in früheren FIFA-Versionen?

Brand: „Zu Neu- oder Weiterentwicklungen des NBA-Franchise möchte ich mich derzeit noch nicht äußern. Aber eines ist sicher: Auf der E3 im Mai werden wir mit einigen interessanten Neuerungen aufwarten können!"

PC Games: Wie sehr berücksichtigt ihr die Wünsche der Spieler bei der Entwicklung?

Brand: „Spielerwünsche haben höchste Priorität für uns, insbesondere, da wir das Produkt ja nicht für die NBA oder die Presse machen, sondern für die Fans. Sicherlich können wir nicht jeden Wunsch im Detail umsetzen, allerdings sprechen die Spieler den Entwicklern bei vielen Dingen aus der Seele. Wir und die Entwickler lesen aufmerksam jeden Kunden-Brief und versuchen, diese Wünsche mit in das finale Produkt einzubringen."

PC Games: Was war der ausgefallenste Feature-Wunsch, den euch Spieler je geschickt haben?

Brand: „Sicherlich gibt es hier mehrere Kandidaten, allerdings ist mein persönlicher Favorit ein Kunde, der seine eigene Person ins Spiel bringen wollte. Er schickte uns aus diesem Grund Fotos sowie persönliche Daten. Wir sollten ihm diesen Wunsch erfüllen und ihm dann im Anschluss die neue Version auf CD zuschicken."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

BJÖRN SPERLICH, kfm. Angestellter aus Herne:
„Die super Grafik und die einfache Steuerung machen das Spiel zu einem Must-have. Das Transfersystem sollte noch verfeinert werden. Genauso die taktischen Möglichkeiten, es gibt einfach zu wenig ‚Traineraufgaben' zu erledigen. Ansonsten der absolute Sport-Überflieger des Jahres!"

SEBASTIAN BRANDT, Schüler aus Nalbach:
„Jab-Steps, Fakes, Monsterjams - alles, was das Herz eines echten Fans begehrt. Die neue Freestyle-Steuerung ist eine angenehme Überraschung. Grafik und Animationen wurden nochmals verbessert. Dazu der typische Hip-Hop-Sound und die amerikanischen Kommentatoren. Besser und realistischer kann man Basketball auf dem PC kaum mehr darstellen."

NIELS DIEKMANN, Schüler aus Lemgo:
„Wow ... nach einem Jahr Pause kehrt die **NBA**-Serie mit einem Paukenschlag auf den PC zurück! Das Grafik- und Animationsfeuerwerk der Extraklasse lässt einen in den ersten Spielstunden nicht mehr los. Auch das 1:1 ist zum Üben super. Leider fehlt dem Spiel etwas die Langzeitmotivation, da es keinen höheren Schwierigkeitsgrad gibt!"

THOMAS SÜLZ, Schüler aus Marienheide:
„**NBA Live 2003** rockt! Perfekte Grafik, super Sound, umwerfende Atmosphäre (die Zuschauer reagieren beispielsweise auf Gesten der Spieler), einfache Steuerung und der höchste Spaßfaktor. Ich wüsste wirklich nichts, was ich an **NBA 2003** auszusetzen hätte. Es ist definitiv das beste (Sport-)Spiel des Jahres. Dieses Spiel ist für alle Spielefans ein absolutes Muss!"



Big Scale Racing



IN BEDRÄNGNIS Vor allem in den ersten Runden sind Karambolagen und darauf folgende Abflüge unvermeidlich.

LASTERHAFT Die LKWs bilden die höchste Rennklasse. Geschwindigkeiten bis 100 km/h sind möglich.

Rennen hautnah erleben, mittendrin im Geschehen sein ... unmöglich bei dieser Simulation.

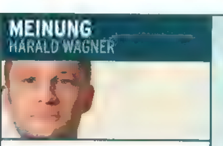
Funkgesteuerte Rennwagen im Maßstab 1:5 sind die Stars in **Big Scale Racing**. Das in den USA seit Oktober erhältliche Spiel simuliert zehn Fahrzeugtypen, die auf insgesamt sechs Strecken um Klassenmeisterschaften fahren. In den unteren Klassen ist das Fahrzeugverhalten völlig neutral: Die Wagen gleiten wie auf Schienen über die verschlungenen Strecken. Selbst bei höchsten Geschwindigkeiten bleiben sie stabil, man muss lediglich einen größeren Kurvenradius in Kauf nehmen. Erst in den obersten Klassen finden sich über- und untersteuernde Fahrzeuge, die nervös auf Gegnerberührung oder Bodenwellen reagieren. Nun werden auch die Rennen spannend, da die Computergegner mithalten können und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen entstehen.

Richtig schwierig wird es erst bei Regen, da in Pfützen die Bodenhaftung verloren geht. Leider sind die nassen Stellen kaum zu erkennen, da die Grafik-Engine nur kraftlose Farben produziert und niemals ausreichende Fernsicht bietet.

Überhaupt ist **Big Scale Racing** kein optischer Leckerbissen: Von den monotonen Strecken und Hintergrundgrafiken können die spiegelnden Fahrzeugmodelle nur kurz ablenken.

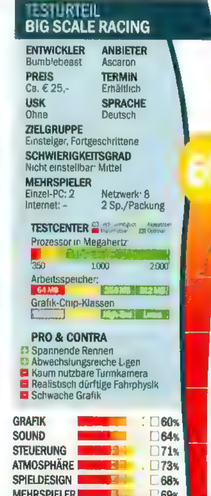
Immerhin ist das in jeder Klasse unterschiedliche Fahrzeugverhalten sehr eingängig. Bereits nach Minuten weiß man, wie die Fantasie-Wagen reagieren, und kann eine Rekordrunde nach der anderen auf den Asphalt legen – sofern man es sich einfach macht und eine am Fahrzeug montierte Kamera wählt. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

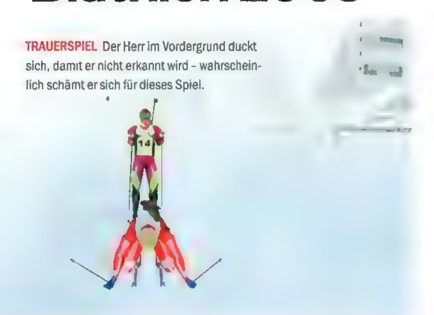


Jeder Fahrertyp dürfte eine für ihn geeignete Liga finden.

Da es keine Bonuspunkte oder Zeitgutschriften für die Nutzung der Turmperspektive gibt, werden wohl nur eingefleischte Fans funkferngesteuerter Wagen diese Kameraeinstellung verwenden. Jeder andere erhält mit **Big Scale Racing** daher keine reinrassige Funkfernrennsimulation, dafür aber ein überraschend unterhaltsames Rennspiel. Die zehn nacheinander freizuschaltenden Fahrzeugklassen unterscheiden sich in den Punkten Fahrverhalten, Geschwindigkeit und vor allem Gegnerstärke. So wird **Big Scale Racing** vom Kinderspiel zur ultraschnellen Rennsimulation; jeder Fahrertyp dürfte hier eine für ihn geeignete Liga finden. Etwas Leidensfähigkeit sollte man allerdings mitbringen, denn die farbarme Grafik wird dem Spiel alles andere als gerecht.



Biathlon 2003



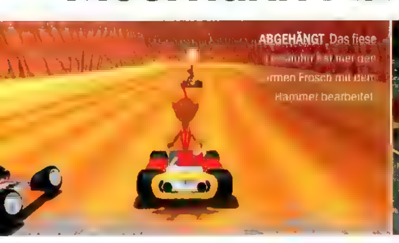
TRAUERSPIEL Der Herr im Vordergrund duckt sich, damit er nicht erkannt wird – wahrscheinlich schämt er sich für dieses Spiel.

Verdammenswert, niederträchtig – ein unbeschreibliches Machwerk.

Gleich vorweg: **Biathlon 2003** macht in etwa so viel Spaß, wie mit Skiern zu stürzen und breitbeinig gegen einen Pfeiler zu rutschen. Grund dafür ist die völlig missratene Steuerung: Statt seinen Schützling direkt mit der Maus zu bewegen, muss man bei gedrückter linker Maustaste die Richtung Pi mal Daumen festlegen. Erst nachdem man den Button losgelassen hat, reagiert die Spielfigur – und endet meist am Streckenrand, weil die Intensität der Drehung schlecht einschätzbar ist. Noch nerviger: Mitten im Rennen fällt der eigene Athlet häufig ohne ersichtlichen Grund hin, während die computergesteuerten Fahrer sich problem- und fehlerlos durch die Loipen fräsen. Trotz der drei Modi (Training, Weltmeisterschaft, Weltcup) stellt sich keinerlei Langzeitmotivation ein: Die Charakterattribute können schon im Voraus festgelegt werden, Ausrüstung oder ähnliche Zusätze kann man sich nicht verdienen. Bei der Technik tun sich ähnliche Schneelöcher auf: Optisch erinnert **Biathlon 2003** mit platten, unbewegten Streckenrandobjekten, eintönigen Landschaften sowie zappeligen und unrealistischen Animationen an die Uralt-Winter Games – nach heutigen Maßstäben genauso ungenügend wie das ganze Spiel. JUSTIN STOLZENBERG



Moorhuhn Kart XXL



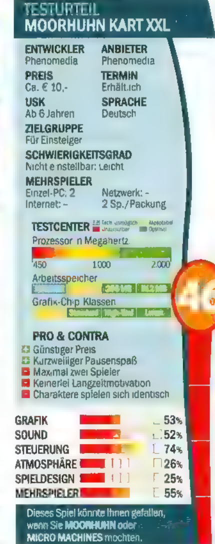
ABGEHÄNGT Das fiese [illegible] hat hier den armen Frosch mit dem Hammer bearbeitet



GETEILTES LEID Der Mehrspielermodus macht noch am [illegible]

Mit dem Moorhuhn fahren Sie um Bestzeiten. Doch der Ofen ist aus.

Mit **Super Mario Kart** bewiest Nintendo, dass man mit beliebten Figuren immer wieder neue und erfolgreiche Spielideen entstehen lassen kann, die obendrein Spaß machen. Phenomedia hingegen beweist mit **Moorhuhn Kart**, dass manche Charaktere lieber in Frieden ruhen sollten. Mit einem von fünf aus den **Moorhuhn**-Spielen bekannten Charakteren wie Frosch, Schneemann oder Moorhuhn höchstpersönlich fahren Sie auf den fünf verfügbaren Strecken (Wüste, Canyon, Eis, Lava und idyllisches Grün) entweder Bestzeiten heraus oder kämpfen gegen computergesteuerte Kontrahenten um den Grandprix. Wie beim großen Vorbild dürfen Sie das Fahrerfeld dabei mit auf den Spielfeldern verteilten Extras foppen: Da werden comicgerecht tonnenschwere Gewichte geschleudert oder die Gegner von zielsuchenden Drohnen zerbrutzelt. Da sich die Charaktere in ihrem Fahrverhalten kaum unterscheiden, die Kurse keine Herausforderungen bieten und der Mehrspielermodus lediglich Splitscreen-Matches zu zweit zulässt, fehlt **Moorhuhn Kart** all das, was **Super Mario Kart** so populär gemacht hat. DAVID BERGMANN



Angriff der Spitzen-Prämien

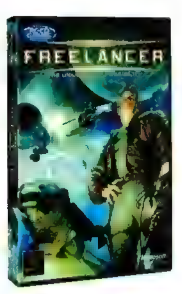
So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Unreal 2 – The Awakening
Unreal 2 ist der Nachfolger des legendären Ego-Shooters von Epic Games, der schon 1999 mit grandioser 3D-Grafik, intelligenten Gegnern und toller Atmosphäre auftrumpfte. Diesen Kurs setzte Entwickler Legend fort und ergänzte das Spieldesign noch um eine interessante Story. Unreal 2 gilt schon jetzt als Ausnahmespiel und dürfte jedem Gefallen, der ein Faible für Actionspiele hat.
Prämien-Nr.: 002197



DX2 – Invisible War
Kult-Designer Warren Spector (Ultima Underworld, System Shock, Thief) verspricht im Nachfolger des legendären Deus-Ex-Abenteuers alles besser zu machen: Neueste Unreal-2-Grafik, noch mehr Handlungsfreiheiten und eine noch dichtere Rollenspiel-Atmosphäre. Voraussichtl. Erscheinungstermin: Juni 2003.
Prämien-Nr.: 002231



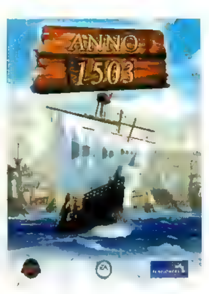
Freelancer
Galaktisches Weltraum-Epos. Voraussichtl. Erscheinungstermin: 18.04.2003.
Prämien-Nr.: 002232



Splinter Cell
Taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extra-Klasse. Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



Command & Conquer Generals
Der neueste Teil des legendären Strategie-Klassikers. Mit atemberaubender 3D-Grafik.
Prämien-Nr.: 002104



ANNO 1503
Nachfolger des meistverkauften PC-Spiels mit Top-Grafik und Spielspaß für Monate!
Prämien-Nr.: 002086



Gothic II
Der Nachfolger des großen 3D-Rollenspiels aus Deutschland.
Prämien-Nr.: 002082



Artec DVD-ROM 16x48x
Dieses Laufwerk erledigt umfangreiche Installationen und Datentransfers superschnell.
Prämien-Nr. 002215



Logitech MouseMan Dual Optical
Präzisionsmaus für akkurate Bewegungsabtastung.
Prämien-Nr.: 002155



MS Multimedia Keyboard
Das Microsoft Multimedia-Keyboard hat 17 Zusatztasten und ist äußerst flexibel.
Prämien-Nr.: 002157





Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

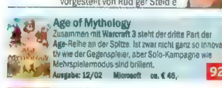
Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

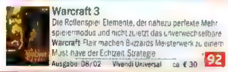
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



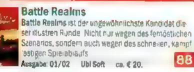
Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30 | **92**



NEUZUGANG
Command & Conquer Generals
Der neueste Teil der C&C-Serie ist spielerisch der beste. Schade nur, dass die so [illegible] der Vorgänger fehlen. Die [illegible] coolen Fraktionen trotzdem top.
Ausgabe: 03/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **88**



Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast soviel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabies bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**

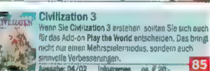
Wiggles
Unterirdischer Aufbau-Spaß. Wenn sie nicht gerade Hamster am Spieß grillen, Bier aus Pilzen brauen oder Gegner vermöbeln, buddeln die coolen Zwerge riesige Tunnelsysteme ins 3D-Erdreich.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

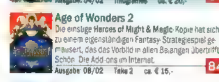


STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

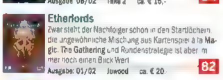




Civilization 3
Wenn Sie Civilization 3 erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: Die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

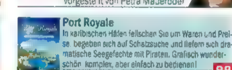


Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten Civilization-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, aber einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 40,- | **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extravie. Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**

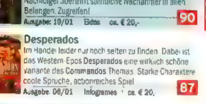
Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld drauf haben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | [illegible]

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels. Klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**

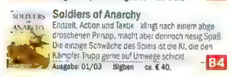
Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In Modelleisenbahn-ähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

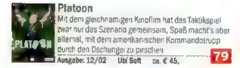


Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**

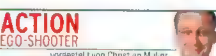


Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- | **84**

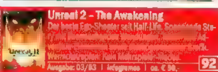
Robin Hood
Der **Desperados**-Nachfolger stellt die berühmte Sage um den Banditen aus dem Sherwood Forest nach. Lauern Sie den Männern des Sheriffs im Wald auf oder schleichen Sie sich in seine Burg.
Ausgabe: 12/02 | Wanadoo | ca. € 40,- | **82**



Platoon
Mit dem gleichnamigen Kinofilm hat das Taktikspiel zwar nur das Szenario gemeinsam, Spaß macht's aber allemal, mit dem amerikanischen Kommandotrupp durch den Dschungel zu pirschen.
Ausgabe: 12/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **79**



ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Christian Müller



NEUZUGANG
Unreal 2 – The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit Half-Life. Spannende Sto- [illegible]
Ausgabe: 03/03 | Infogrames | ca. € 50,- | **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel. Grafisch spielt **JK2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-macht-Kämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30 | **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **90**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

NEUZUGANG
Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und [illegible] gut. [illegible] Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **90**

Operation Flashpoint
Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld. Sie können als Soldat auch in Panzer oder Hubschrauber klettern. Mit dem ersten Add-on mittlerweile als Gold-Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**

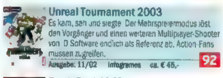
Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller „47", der möglichst unbemerkt seinen „Job" erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- | **85**

Ghost Recon
In **Ghost Recon** übernehmen Sie das Kommando über die amerikanische Spezialeinheit „Ghosts" und sorgen zusammen mit Ihren Jungs in Krisengebieten rund um die Welt für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**

Project I.G.I.
Ähnlich wie in **Splinter Cell** schleichen und schießen Sie sich in **Project I.G.I.** als Geheimagent durch 15 weitläufige Levels. Manko: die fehlende Quicksave-Funktion und der hohe Schwierigkeitsgrad.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | ca. € 20,- | **82**



ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2003
Es kam, sah und siegte: Der Mehrspielermodus löst den Vorgänger und einen weiteren Multiplayer-Shooter von ID Software endlich als Referenz ab. Action-Fans müssen zugreifen.
Ausgabe: 11/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **92**

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur!
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind. **Counter-Strike** und das Beste: Er kostet nur 15 Euro.
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide.
Ausgabe: 09/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **82**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes, macht gar viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 Take 2 ca. € 45,- **89**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 Eidos ca. € 20,- **89**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 Take 2 ca. € 45,- **89**

System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten. Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 Electronic Arts ca. € 15,- **86**

Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufreißen und wegrennen, sähe er die fantastische Albtraumwelt von **Evil Twin**. Lassen Sie sich dieses günstige, aber geniale Hüpfspiel nicht entgehen.
Ausgabe: 11/01 Ubi Soft ca. € 15,- **85**

ACTION
SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 Jowood ca. € 40,- **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 Microsoft ca. € 30,- **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für ... erhältlich.
Ausgabe: 03/02 Fishtank ca. € 20,- **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik.
Ausgabe: 11/00 Microsoft ca. € 35,- **80**

Starlancer
Erin Roberts Weltraum-Action-Spiel hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber noch immer der perfekte Zeitvertreib für zwischendurch. Nirgendwo gibt's mehr Explosionen.
Ausgabe: 06/00 Microsoft ca. € 35,- **79**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistische nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 Koch Media ca. € 15,- **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 25,- **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 Infogrames ca. € 15,- **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 Jowood ca. € 25,- **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 Ubi Soft ca. € 12,- **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 Electronic Arts ca. € 15,- **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 dtp ca. € 35,- **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 THQ ca. € 25,- **81**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 CDV ca. € 15,- **78**

Monkey Island 3
Keine 3D-Grafik, keine aufwändigen Effekte und keine Tastatursteuerung. **Monkey Island 3** ist das letzte klassische Point&Click-Adventure von LucasArts und glänzt durch Rätsel, Story und Humor.
Ausgabe: 01/98 THQ ca. € 10,- **78**

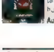
ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 Jowood ca. € 40,- **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 Ubi Soft ca. € 40,- **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 Virgin Interactive ca. € 25,- **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt.
Ausgabe: 03/02 Shoebox ca. € 10,- **85**



Icewind Dale 2
Bereits bei seinem erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 Virgin Interactive ca. € 40,- **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 Microsoft ca. € 45,- **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 Vivendi Universal ca. € 13,- **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 Activision ca. € 15,- **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 Electronic Arts ca. € 10,- **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 Electronic Arts ca. € 10,- **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 Wanadoo ca. € 30,- **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 Ubi Soft ca. € 40,- **80**

Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 Funcom ca. € 45,- **79**

Asheron's Call 2
Die Hintergrund-Story: Drei Rassen mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wieder aufbauen müssen. Technisch herausragend, dafür aber mit hohen Hardware-Anforderungen.
Ausgabe: 02/03 Microsoft ca. € 35,- **75**

Neocron
Futuristisches Rollenspiel, welches an den Kinofilm **Blade Runner** erinnert. Spielt sich wie ein Ego-Shooter. Besonderheiten: Benutzbare Fahrzeuge, Fertigkeiten lassen sich über Implantate verbessern.
Ausgabe: 12/02 CDV ca. € 45,- **73**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karriere-Modus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 Electronic Arts ca. € 45,- **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 Microsoft ca. € 50,- **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 Empire Interactive ca. € 45,- **85**

Links Championship Edition
Graue Eminenz ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 Microsoft ca. € 40,- **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 Virgin Interactive ca. € 35,- **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren FIFA-Serie.
Ausgabe: 12/02 Electronic Arts ca. € 45,- **90**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 45,- **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 Electronic Arts ca. € 45,- **84**

FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußball-Spiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 Electronic Arts ca. € 15,- **79**

FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein. Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 Electronic Arts ca. € 15,- **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 Electronic Arts ca. € 40,- **92**

Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine phantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Grafik. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 Electronic Arts ca. € 45,- **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und erneut besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 45,- **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 20,- **89**



NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 Electronic Arts ca. € 15,- **88**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Colin McRae Rally 2
Rallye-Feeling hautnah verspricht **Colin McRae Rally 2**. Nach wie vor ist das Fahrgefühl der Rennsimulation unerreicht, nur grafisch wirkt der Titel wegen seines Alters etwas unspektakulär.
Ausgabe: 01/01 Codemasters ca. € 15,- **87**

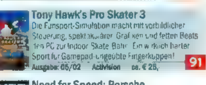
Grand Prix 4
Simulations-Overkill: die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 Infogrames ca. € 30,- **85**

Total Immersion Racing
Ein Karriere-Modus ist ein wichtiges Motivations-Element. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation. Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 Empire ca. € 40,- **82**

Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross – fast jede Zweiradsportart wird in **Moto Racer 3** simuliert. Leider ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 45,- **82**

Rally Championship 2002
Die ewige Nummer 2: Trotz höherer Abwechslung, mehr Spielmodi und einem gefälligen Fahrgefühl ist **Rally Championship 2002** den entscheidenden Tick schwächer als **Colin McRaeRally**.
Ausgabe: 01/02 Ubi Soft ca. € 45,- **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulärer Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skate-Bahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 Activision ca. € 25,- **91**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karriere-Modus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 Electronic Arts ca. € 25,- **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 Activision ca. € 10,- **85**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionellen Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 Microsoft ca. € 45,- **83**

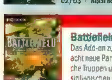
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel – mehr aber nicht. Die Beschränkung auf wenige Spielmodi und eine bestenfalls solide Grafik werden durch die geniale Steuerung nur mühsam ausgeglichen.
Ausgabe: 12/02 Electronic Arts ca. € 42,- **82**

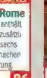
ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

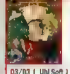


Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.
02/03 | Koch Media | ca. € 20,- **79**

Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen. Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**

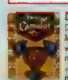






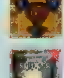
NEUZUGANG
Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- **86**

NEUZUGANG
Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **87**



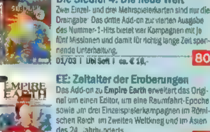
Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Ages of Camelot** noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- **84**



Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Draingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **80**

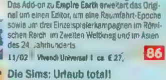
Die Siedler 4 Mission-Disk
Als Maya-, Römer- oder Wikinger-Häuptling steuern Sie die Geschicke Ihres Volkes, bauen Ihre Siedlungen auf und erleben insgesamt 55 neue Einzel- und Mehrspieler-Karten. Ein Editor sorgt für weiteren Spielspaß.
06/01 | Ubi Soft | ca. € 16,- **81**





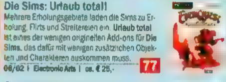
EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on zu **Empire Earth** erweitert das Original um einen Editor, um eine Raumfahrt-Epoche sowie um drei Einzelspielerkampagnen im Römischen Reich, im Zweiten Weltkrieg und im Asien des 24. Jahrhunderts.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 27,- **86**

Die Sims: Hot Date
Das Add-on gibt den Sims Gelegenheit, neue Bekanntschaften zu machen. Ein neuer, großer Innenstadtbereich, über 100 neue Objekte und dutzende neuer Charaktere machen **Hot Date** zu einer sinnvollen Erweiterung.
01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**



Die Sims: Urlaub total!
Mehrere Erholungsgebiete laden die Sims zu Erholung, Flirts und Streitereien ein. **Urlaub total** ist eines der wenigen originellen Add-ons für **Die Sims**, das dafür mit wenigen zusätzlichen Objekten und Charakteren auskommen muss.
06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **77**

Everquest: Planes of Power
Das werte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, die alle der zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **80**





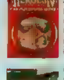
Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
09/02 | Codemasters | ca. € 24,- **78**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt. **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**



Medal of Honor: Spearhead
In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.
01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

HoMM 4: Gathering Storm
Zwar enthalten die sechs **Gathering Storm**-Kampagnen nur 20 Karten, aber dennoch ist dank der neuen Helden mit ungewöhnlichen Skill-Kombinationen, der vier neuen Kreaturen und der 16 Artefakte für Abwechslung gesorgt.
02/03 | Infogrames | ca. € 25,- **77**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **90**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Dank der schwächeren Technik ist das Überleben aufseiten der Russen schwieriger als im Hauptprogramm des Taktik-Shooters. 20 Missionen wurden in die Storyline gepackt, neue Waffen und Einheiten sorgen für Abwechslung.
02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**



Op. Flashpoint: Resistance
Als Untergrundkämpfer gegen die Russen - auf der kleinen Insel Nogova keine leichte Aufgabe, da die notwendige Ausrüstung erst einmal gefunden werden muss. Spannendes Add-on zum Taktik-Shooter mit dichter Atmosphäre.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Aufbau-Strategiespiel **Zoo Tycoon** wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Solides Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.
01/03 | Microsoft | ca. € 25,- **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

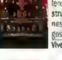


Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4**, **Gothic**, **Starlancer**, **Motocross Madness 2**, **Pool of Radiance**, **Rally Championship 2002**, **Battle Realms**, **Rayman M**, **Silent Hunter 2**, **Evil Twin**, **Conflict Zone**, **Warlords Battlecry 2**, **El Dorado** und **Schiene & Straße**.
Ubi Soft | ca. € 35,- **88**

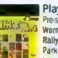


EFT: Operation Icebreaker
Die militärische Flugsimulation **Eurofighter Typhoon** und das Add-on **Operation Icebreaker** sind zurzeit das einzig Spielbare für die Fans schneller Flugzeuge im Kampfeinsatz. Zuschlagen, denn Rage wird keine Neuauflage pressen!
Rage Software | ca. € 25,- **87**

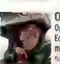




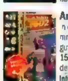
Diablo 2 Battle-Chest
Die Battle-Chest enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction** und das offizielle Lösungsbuch. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die unangeschlagene Referenz in seinem Genre.
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**



Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3**, **Worms Armageddon**, **Streetwars**, **Slave Zero**, **V-Rally 2**, **Frontschweine**, **Sim City 3000**, **Theme Park World**, **Urban Chaos**, **Tomb Raider 4**, **Daikatana** und **Commandos**.
Infogrames | ca. € 35,- **86**



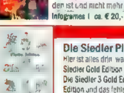
Op. Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game-of-the-Year** Edition das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**



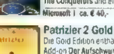
Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln**, neue Abenteuer eine gute Figur – vor allem, da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Infogrames | ca. € 20,- **85**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**



NEUZUGANG
Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition**, **Die Siedler 2 Gold Edition**, **Die Siedler 3 Gold Edition**, **Die Siedler 4 Gold Edition** und das fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das komplette Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- **85**



Patrizier 2 Gold Edition
Die Gold Edition enthält **Die Patrizier 2** und das Add-on **Der Aufschwung der Hanse**. Ascaron hat umfangreiche Änderungen am Gameplay, am Spielumfang und vor allem an der visuellen Präsentation des Spiels vorgenommen.
Infogrames | ca. € 28,- **85**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- **84**



Microsoft Action Pack
Der Weltraum-Shooter **Starlancer**, das Action-Adventure **Metal Gear Solid** und die actionlastige Flugsimulation **Crimson Skies** wurden im **Action Pack** vereint, um nahezu jedem Action-Fan das passende Spiel bieten zu können.
Microsoft | ca. € 35,- **84**



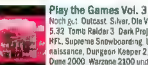
Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark**, **Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- **83**



Gold Games 5
Alt und gut: **Rayman 2**, **Die Siedler 3**, **Rogue Spear**, **Tony Hawk 2**, **Elite Force**, **Pro Rally 2001**, **Battle Isle**, **Freedom**, **Chessmaster 8000**, **Warlords Battlecry**, **Imperialismus 2**, **Cold Blood**, **Close Combat**, **Prince of Persia** und **Flanker 2**.
Ubi Soft | ca. € 35,- **83**



Play the Games Vol. 3
Noch gut: **Outcast**, **Silver**, **Die Völker**, **Driver**, **Fritz 5.32**, **Tomb Raider 3**, **Dark Project**, **Commandos**, **HFL**, **Supreme Snowboarding**, **Ultima Online Renaissance**, **Dungeon Keeper 2**, **Sports Car GT**, **Dune 2000**, **Warzone 2100** und **Populous 3**.
Eidos | ca. € 35,- **83**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**



Anstoß Meister-Edition
Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action**. Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.
Infogrames | ca. € 35,- **81**



Star Trek - Action Pack
Im **Action Pack** sind die Echtzeit-Strategiespiele **Star Trek: Armada**, **Armada 2** und der Ego-Shooter **Voyager Elite Force** sowie das namenlose **Elite Force**-Add-on enthalten. Kurzweilige Action im **Star Trek**-Universum - vor allem für Fans geeignet.
Activision | ca. € 28,- **81**



NEUZUGANG
Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate**, **Planescape Torment**, **Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- **80**



NEUZUGANG
Serious Sam Gold Edition
Die Edition enthält beide Teile des Ego-Shooters plus elf neue Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter**, fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.
Ubi Soft | ca. € 16,- **80**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN



Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats
3D Missile Madness
Schlimmer noch als die peinlich stolpernden Biathleten 2003: Der Award für die erschütterndste Programmierarbeit geht diesen Monat an einen vergewaltigten Spielhallenklassiker.
Anbieter: Kelly Media | Preis: € 18,-

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Der König von Mallorca	Modern Games	1	08/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Klassikicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
[illegible]	THQ	[illegible]	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	06/01	€ 15,-
[illegible]	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Infogrames	7	03/03	€ 28,-
[illegible]	Infogrames	7	06/02	€ 35,-
Moliker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
[illegible]	THQ	10	02/02	€ 25,-
[illegible]	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
[illegible]	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
[illegible]	THQ	13	02/02	€ 35,-
[illegible]	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
3D Missile Madness	4	03/03	€ 18,-
Age of Mythology	92	12/02	€ 45,-
Alien Tequila	45	01/03	€ 15,-
Anarchy Online: The Notum Wars	79	02/03	€ 20,-
Anno 1503	89	02/03	€ 45,-
Another War	39	01/03	€ 30,-
Anstoß 4	51	02/03	€ 40,-
Aquanox 2: Revelation	84	01/03	€ 45,-
Asheron's Call 2	76	02/03	€ 30,-
Autobahn Raser 4	56	01/03	€ 20,-
Battlefield 1942: Road to Rome	86	03/03	€ 15,-
Battle Realms: Winter of the Wolf	85	12/02	€ 15,-
Biathlon 2003	7	03/03	€ 28,-
Big Scale Racing	69	03/03	€ 25,-
Carcassonne	74	01/03	€ 20,-
Casino Empire	68	01/03	€ 45,-
Civilization 3: Play the World	85	02/03	€ 30,-
Command & Conquer Generals	90	03/03	€ 50,-
Crossroads – Grüne Welle	22	02/03	€ 15,-
Cyber-Huhn	9	01/03	€ 11,-
Daimyo	35	03/03	€ 15,-
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	84	02/03	€ 30,-
Dark Planet	61	02/03	€ 45,-
Deadly Dozen 2: Pacific Theater	67	02/03	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	62	01/03	€ 45,-
Der Industriegigant 2: 1980-2020	85	01/03	€ 28,-
Der Schatzplanet	68	02/03	€ 30,-
Die Gilde: Gaukler, Gruften und Geschütze	87	03/03	€ 28,-
Die Reise nach Nordland	84	12/02	€ 30,-
Die Siedler 4: Die neue Welt	80	01/03	€ 16,-
Domino Day	10	01/03	€ 20,-
Earth Squad	18	01/03	€ 15,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Elixir	60	03/03	€ 35,-
Everquest: Planes of Power	80	02/03	€ 30,-
FIFA Football 2003	90	12/02	€ 50,-
Fußballmanager 2003	88	01/03	€ 45,-
Genesys	32	01/03	€ 10,-
Ghost Recon: Island Thunder	78	12/02	€ 30,-
Gothic 2	91	01/03	€ 46,-
Grom	56	03/03	€ 33,-
Haegemonia	84	01/03	€ 44,-
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	70	01/03	€ 40,-
Heroes of M&M 4: Gathering Storm	77	02/03	€ 25,-
Highland Warriors	69	03/03	€ 40,-
Hot Wheels: Velocity X	73	02/03	€ 30,-
Impossible Creatures	70	03/03	€ 50,-
Inquisition	64	03/03	€ 35,-
Island Xtreme Stunts	40	03/03	€ 35,-
James Bond 007 Nightfire	86	01/03	€ 45,-
Knight Rider	74	01/03	€ 28,-
Knights of the Cross	20	01/03	€ 28,-
Legion	70	01/03	€ 28,-
Lego Drome Racers	67	02/03	€ 40,-
Links 2003	87	12/02	€ 50,-
Mechwarrior 4: Mercenaries	73	01/03	€ 50,-
Medal of Honor: Spearhead	71	01/03	€ 25,-
Monopoly New Edition	61	01/03	€ 30,-
Moorhuhn Kart XXL	48	03/03	€ 10,-
Morrowind: Tribunal	90	01/03	€ 30,-
Mutant Storm	78	02/03	€ 20,-
Napoleon	33	01/03	€ 35,-
NBA Live 2003	92	01/03	€ 45,-
Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 50,-
New World Order	74	01/03	€ 40,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
No One Lives Forever 2	90	12/02	€ 45,-
Paradise Cracked	62	03/03	€ 35,-
Pay Day	20	01/03	€ 25,-
Platoon	79	12/02	€ 40,-
Post Mortem	59	01/03	€ 45,-
Q-Boot	38	03/03	€ 20,-
Racing Simulation 3	66	01/03	€ 40,-
Rallisport Challenge	83	01/03	€ 40,-
Revolution	31	02/03	€ 45,-
Robin Hood	82	12/02	€ 40,-
Runaway	83	01/03	€ 35,-
Scrabble 2003	58	03/03	€ 30,-
Shadow of Memories	64	03/03	€ 35,-
Sharp Shooter	59	03/03	€ 15,-
Sim City 4	80	02/03	€ 45,-
Silent Hill 2	80	03/03	€ 45,-
Ski Park Manager 2003	72	03/03	€ 38,-
Ski Resort Tycoon	59	03/03	€ 28,-
Soldiers of Anarchy	84	01/03	€ 40,-
Spirit: Der wilde Mustang	31	02/03	€ 30,-
Splinter Cell	90	03/03	€ 45,-
Sven Zwo	68	03/03	€ 10,-
Tennis Masters Series 2003	80	01/03	€ 45,-
The Gladiators	63	02/03	€ 45,-
Tiger Woods PGA Tour 2003	87	01/03	€ 45,-
Total Immersion Racing	82	01/03	€ 45,-
Toy Factory	39	03/03	€ 15,-
Unreal 2	92	03/03	€ 50,-
W.A.R. Soldiers	3	01/03	€ 15,-
War and Peace	65	03/03	€ 40,-
Wer wird Millionär? 3	68	01/03	€ 30,-
Zoo Tycoon: Marine Mania	74	01/03	€ 25,-

Call to Power 2



Im Zeitraum von 4000 vor bis 2300 nach unserer Zeitrechnung soll eine Zivilisation entstehen, die sich gegen konkurrierende Kulturen zu behaupten vermag. Wirtschaft, Infrastrukturen, Forschung, Diplomatie und Militäreinsätze sind nur einige Faktoren, die Sie bei diesem Rundenstrategiespiel beachten müssen. Die künstliche Intelligenz der Computergegner wird es Ihnen schwer machen, in den teilweise historischen Szenarien die Weltherrschaft zu erringen.

TESTURTEIL CLASSICS – CALL TO POWER 2

ENTWICKLER Activision	**ANBIETER** ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ALPHA CENTAURI** oder **CIVILIZATION 3** mochten

Cultures 2

In dem Aufbau-Strategiespiel **Cultures 2** bauen Sie Rohstoffe ab und Siedlungen auf, bilden Zivilisten zum Meisterbäcker, Viehzüchter oder Soldaten aus, optimieren Wirtschaftskreisläufe. Sie handeln mit Freunden und kämpfen gegen feindlich gesinnte Völker, böse Tiere und grässliche Monster, vollbringen Heldentaten und entdecken als Seefahrer bis dato unbekannte Gebiete. Und oft sitzen Sie einfach da und schauen dem bunten Treiben vergnügt zu.



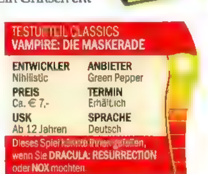
TESTURTEIL CLASSICS – CULTURES 2

ENTWICKLER Funatics	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 23,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **WIGGLES** mochten

Vampire: Die Maskerade

Schwer atmend stehen Sie im Dunkeln eines Gassenwinkels, verfolgen mit blutunterlaufenen Augen jede Bewegung einer jungen Magd, die viel zu sorglos nach Hause schlendert. Ein Grinsen entblößt Ihre Eckzähne – dann schnellen Sie vorwärts und beißen zu. Blut rinnt Ihnen aus beiden Mundwinkeln. Für einen Vampirjäger ein ungewöhnliches Verhalten, aber Derartiges kennen Sie ja bereits aus dem Film **Blade**. Spannendes und anspruchsvolles Rollenspiel.

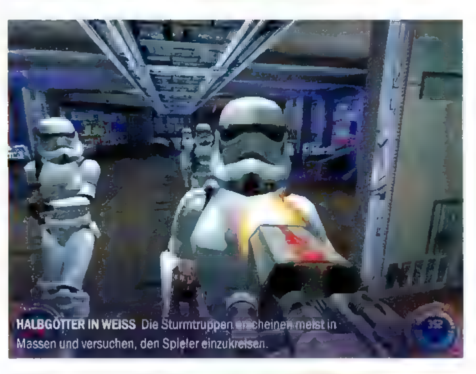


TESTURTEIL CLASSICS – VAMPIRE: DIE MASKERADE

ENTWICKLER Nihilistic	**ANBIETER** Green Pepper
PREIS Ca. € 7,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRACULA: RESURRECTION** oder **NOX** mochten

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



HALBGÖTTER IN WEISS Die Sturmtruppen erscheinen meist in Massen und versuchen, den Spieler einzukreisen.

Ritterspiele mit Lasergeschützen und Lichtschwert



Was könnte man als Jedi-Ritter nicht alles anstellen? Grillhähnchen per Fingerzeig rösten etwa. Oder das Universum retten. Klar, eine Karriere als Bratmaxe wäre auch einträglich, aber Kyle Katarn, dem Star von **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**, ist die Heldenrolle nun mal auf den Leib geschrieben. Und das ist auch gut so, denn der Ego-Shooter hat das Zeug dazu, mit seiner intelligenten Mischung aus schweißtreibenden Schusswechseln, einfallsreichen Rätseln und Akrobatikeinlagen selbst Jar-Jar-Binks-Geschädigte in **Star Wars**-Verehrer zu verwandeln. Das Actionspiel hebt sich vor allem durch den Einsatz des Lichtschwerts von der Konkurrenz wohltuend ab, aber auch aus technischen Gründen gehört es in jede Action-Sammlung.

TESTURTEIL CLASSICS – JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

ENTWICKLER LucasArts	**ANBIETER** Green Pepper
PREIS Ca. € 7,-	**TERMIN** 01.03.2003
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ALIENS VS. PREDATOR 2** oder **ELITE FORCE** mochten

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Achterbahn Designer SE	Disney	57	€ 26,-
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
NEU Black Isle Compilation	Virgin Interactive	80	€ 35,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Capitalism 2	Rondomedia	59	€ 15,-
NEU Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
NEU Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
NEU Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Die Sims Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Earth 2150 Collector's Edition	Blackstar	73	€ 15,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
NEU Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Green Pepper	90	€ 7,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Project I.G.I.	ak Tronic	82	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
NEU Serious Sam Gold Edition	Take 2	70	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
NEU Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax – The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

Die 4te Offenbarung

Vollversion auf Heft CD

D4O

"Skelette entsteigen ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege. Die Zeit der 4. Offenbarung ist gekommen."

Zum Spiel

In diesem epischen Massive Multiplayer Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Bogner, Magier oder Amazone eine Welt voller fantastischer Abenteuer. Die 4. Offenbarung hat von "com!online" eine besondere Empfehlung im Bereich Online-Spiele erhalten. Das Hauptgeschehen konzentriert sich bei diesem Spiel auf den Kampf und der hat es in sich.

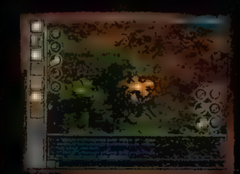
Onlinespiel

Treffe Dich mit Hunderten anderer Spieler rund um die Uhr zum spielen, chatten und kämpfen! Der Spieler wird auf Hunderte von Mitstreitern treffen, da teilweise bis zu 400 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen den Monsterscharen stellen - hier ist Gemeinschaftssinn und echter Kampfgeist gefragt!

Specials

Unter www.d4o.de/pcgames könnt Ihr das Spiel bis Level 7 kostenlos antesten.
Also schaut rein und seid dabei!

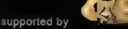










TIPPS & TRICKS

Inhalt dieser Ausgabe

C&C Generals

Eine Augenweide ist der neueste Teil der C&C-Reihe auf jeden Fall. Egal auf welche Seite Sie sich zuerst schlagen, in der exklusiven 20-seitigen Beilage der DVD-Version haben wir alle drei Kampagnen gelöst.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games bietet Ihnen die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



Download

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (S. 130)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Anno 1503	8	502
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503
Divine Divinity	6	504
Dungeon Siege Chicken Level	2	505
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
H.O.M.M. 4	2	510
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
Jedi Outcast Multiplayer	2	512
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
Need for Speed: Hot Pursuit 2	2	517
No One Lives Forever 2	6	518
Neverwinter Nights Editor	6	519
OFP: Resistance	7	520
Port Royale	4	521
Stronghold Crusader	4	522
UT 2003	8	523
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526
James Bond 007: Nightfire	4	527
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Gothic 2	8	529
Anstoß 4 (AT)	2	530
Fußballmanager 2003 (AT)	2	531
Runaway	4	532
Haegemonia	2	533
Fußballmanager 2003 Profi Tipps	4	534
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Aquanox 2: Revelation	2	537

PC Games hilft

Top-Thema Gothic 2

Die Schatzinselfalle

Ich bin in dieser Höhle auf der Schatzinsel angelangt. Doch wie schaffe ich es, den Raum wieder zu verlassen, ohne die Falle auszulösen?

NISSE KNUDSEN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Es gibt mehrere Möglichkeiten. Am besten ist es natürlich, die Falle zu deaktivieren, bevor Sie die Schatzkammer betreten. Achten Sie auf die nicht brennende Fackel an der Wand in der Höhle, die sich bei näherer Betrachtung als Geheimschalter entpuppt. Damit wird die Falle inaktiv.

Sind Sie erst mal in der Kammer, hilft es, einen Geschwindigkeitstrank oder Snapperkraut zu benutzen, um blitzschnell die Kammer zu verlassen.

Sollten Sie eine Teleport-Rune im Gepäck haben, ist die Flucht natürlich auch damit möglich. Als letzte Möglichkeit bietet sich an, über die Falle zu hopsen, was aber sehr knifflig ist.

Drachenschuppen

Ich spiele Gothic 2 zurzeit als Drachenjäger und würde gerne wissen, wo man Drachenschuppen bekommt oder wie man sie gewinnt.

NAMENLOS, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Sie müssen dazu in der „Alten Spielwelt" im Südosten des Minentals in Richtung der alten Festung marschieren. Dort sitzen unter einem Felsvorsprung Gorn und Gestath zusammen. Letzterer lehrt Sie, wie Sie Drachen ausnehmen. Außerdem bringt er Ihnen bei, wie Sie an die Drachenschuppen gelangen.

Erzklingencheat und Inventarliste

Ich will im Kloster mein Schwert weihen, was nur mit einer Erzklinge geht. Da ich dieses Schwert bereits verkauft habe, möchte ich auf Cheats zurückgreifen. Welchen Code muss ich eingeben, um den Insert-Cheat zu benutzen?

ALEXANDER G., PER E-MAIL

Kann ich die verschiedenen Waffen auch mithilfe des Cheats Insert ins Spiel kopieren?

THOMAS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Der korrekte Code lautet: ITMW_2H_BLESSED_01 für die Rohe Erzklinge. Sie können sich auch die geweihten Versionen ins Inventar „zaubern". Folgende Codes sollten Sie dafür benutzen:

ITMW_2H_BLESSED_02 für das Ordensschwert
ITMW_2H_BLESSED_03 für den Heiligen Vollstrecker

Im Prinzip lässt sich jeder Gegenstand ins Spiel einfügen. Mit questrelevanten Gegenständen sollten Sie allerdings vorsichtig sein. Solche Gegenstands-Cheats können durchaus zu Spielabstürzen führen, weil zum Beispiel bestimmte Aktionen oder Dialoge nicht mehr ausgelöst werden. Problemlos dagegen sind die Cheats für Waffen. Wem also die Suche zu mühsam ist, der findet in unserer Gegenstandsliste sicherlich das Gesuchte.

CODE	Gegenstand
ITMW_1H_BLESSED_01	Rohe Erzklinge
ITMW_1H_BLESSED_02	Gesegnete Erzklinge
ITMW_1H_BLESSED_03	Innos Zorn
ITMW_1H_COMMON_01	Grobes Langschwert
ITMW_1H_MIL_SWORD	Grobes Breitschwert
ITMW_1H_MISC_AXE	Rostige Axt
ITMW_1H_PAL_SWORD	Paladinschwert
ITMW_1H_SLD_AXE	Grobes Kriegsbeil
ITMW_1H_SLD_SWORD	Grobes Schwert
ITMW_1H_SPECIAL_02	El Bastardo
ITMW_1H_SWORD_L_03	Wolfsmesser
ITMW_1H_VLK_SWORD	Degen
ITMW_2H_ORCAXE_01	Leichte Orkaxt
ITMW_2H_ORCAXE_02	Mittlere Orkaxt
ITMW_2H_ORCAXE_03	Schwere Orkaxt
ITMW_2H_ORCAXE_04	Brutale Orkaxt
ITMW_2H_ORCSWORD_01	Echsenschwert
ITMW_2H_ORCSWORD_02	Orkisches Kriegsschwert
ITMW_2H_PAL_SWORD	Paladin-Zweihänder
ITMW_2H_SLD_AXE	Grobe Kriegsaxt
ITMW_2H_SLD_SWORD	Grober Zweihänder
ITMW_2H_SPECIAL_02	Schwerer Kriegshammer
ITMW_2H_SPECIAL_04	Drachenschneide
ITMW_2H_SWORD_M_01	Rostiger Zweihänder
ITMW_BARTAXT	Bartaxt
ITMW_DOPPELAXT	Doppelaxt
ITMW_ELBASTARDO	Meisterdegen
ITMW_FOLTERAXT	Schwerer Zweihänder
ITMW_HELLEBARDE	Hellebarde
ITMW_INQUISITOR	Inquisitor
ITMW_KRIEGSHAMMER1	Kriegshammer
ITMW_KRIEGSHAMMER2	Folteraxt
ITMW_KRIEGSKEULE	Kriegskeule
ITMW_KRUMMSCHWERT	Sturmbringer
ITMW_MEISTERDEGEN	Orkschlächter
ITMW_MORGENSTERN	Morgenstern
ITMW_RUBINKLINGE	Rubinklinge
ITMW_RUNENSCHWERT	Runenschwert
ITMW_SCHLACHTAXT	Barbarenstreitaxt
ITMW_SCHWERT1	Edles Schwert
ITMW_SCHWERT2	Langschwert
ITMW_SCHWERT3	Grobes Bastardschwert
ITMW_SCHWERT4	Edles Langschwert
ITMW_SCHWERT5	Edles Bastardschwert
ITMW_SHORTSWORD1	Kurzschwert der Miliz
ITMW_SHORTSWORD2	Grobes Kurzschwert
ITMW_SHORTSWORD3	Kurzschwert
ITMW_SHORTSWORD4	Wolfszahn
ITMW_SHORTSWORD5	Edles Kurzschwert
ITMW_STEINBRECHER	Steinbrecher
ITMW_STREITAXT1	Leichte Streitaxt
ITMW_STREITAXT2	Streitaxt
ITMW_STREITKOLBEN	Streitkolben
ITMW_STURMBRINGER	Berserkeraxt
ITMW_ZWEIHAENDER1	Leichter Zweihänder
ITMW_ZWEIHAENDER2	Zweihänder
ITMW_ZWEIHAENDER4	Krummschwert
ITRW_ARROW	Pfeil
ITRW_BOLT	Bolzen
ITRW_BOW_H_01	Knochenbogen
ITRW_BOW_H_02	Eichenbogen
ITRW_BOW_H_03	Kriegsbogen
ITRW_BOW_H_04	Drachenbogen
ITRW_BOW_L_01	Kurzbogen
ITRW_BOW_L_02	Weidenbogen
ITRW_BOW_L_03	Jagdbogen
ITRW_BOW_L_04	Ulmenbogen
ITRW_BOW_M_01	Kompositbogen
ITRW_BOW_M_02	Eschenbogen
ITRW_BOW_M_03	Langbogen
ITRW_BOW_M_04	Buchenbogen
ITRW_CROSSBOW_H_01	Schwere Armbrust
ITRW_CROSSBOW_H_02	Drachenjägerarmbrust
ITRW_CROSSBOW_L_01	Jagdarmbrust
ITRW_CROSSBOW_L_02	Leichte Armbrust
ITRW_CROSSBOW_M_01	Armbrust
ITRW_CROSSBOW_M_02	Kriegsarmbrust
ITRW_DRAGOMIRSARMBRUST_MIS	Dragomirs Armbrust
ITRW_MIL_CROSSBOW	Armbrust
ITRW_SLD_BOW	Bogen

Wo sind Engrom und Bromor?

Ich habe von Pyrokar den magischen Brief bekommen, auf dem die Namen der Besessenen nacheinander erscheinen. Mein Problem ist, dass ich Engrom nicht finde.

FRANK, PER E-MAIL

Ich habe den Auftrag, die Besessenen zu finden. Nur Bromor fehlt mir noch: Wo finde ich ihn?

ANDY, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Gehen Sie dazu ins Minental der „Alten Welt". Engrom hält sich bei Paladin Marcos auf, der das Erz bewacht. Bromor ist in Khorinis, im Hafenviertel. Er ist der Besitzer des Bordells „Rote Laterne".

Kräuter und Höhlen

Viele Leser fragen immer wieder nach den Fundorten für bestimmte Höhlen oder Kräuter, wie zum Beispiel Drachenwurzel und Kronstöckl. Unsere Übersichtskarte auf Seite 131 hilft da kompetent weiter.

Die versteckte Paladinrüstung

Wo finde ich die Paladin-Rüstung, die zum Beispiel Lord Hagen trägt?

MARTIN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Zugang zu dieser Rüstung erhalten Sie erst spät im Spiel, wenn Sie die Kellerräume des Klosters betreten dürfen. Schauen Sie sich in der Bibliothek genau um, auf dem Tisch finden Sie unter anderem ein verstaubtes Buch und einen Runenrohling. Lesen Sie sich das Buch durch, um eine Anleitung für eine Teleport-Rune zu erhalten. Am Runentisch können Sie die entsprechende Rune herstellen. Mithilfe des Steins teleportieren Sie sich in eine geheime Nebenkammer, in der Sie die gesuchte Rüstung finden.

Runenrohlinge gesucht

Könnt ihr mir sagen, wo ich Runenrohlinge bekommen kann? Irgendwie finde ich da kaum welche.

FRANK BORNEMANN, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Mit der folgenden Liste sollten Sie keine Probleme mehr haben, Runenrohlinge in ausreichender Zahl zu finden.

Sie erhalten einen Rohling:

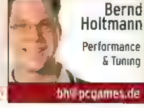
- bei der bestandenen Feuerprüfung,
- wenn Sie Luteros Quest im zweiten Kapitel erfüllen,
- wenn Sie Fernandos Quest im zweiten Kapitel erfüllen,
- wenn Sie Xardas' Turm im vierten Kapitel durchsuchen,
- wenn Sie im zweiten Kapitel bei Milten in der Burg nach Ausrüstung fragen,

Die PC-Games-Spiele-Experten















Gothic 2

- wenn Sie Milten im sechsten Kapitel als Schiffsmitglied angeworben haben, können Sie von ihm einen Runenrohling erwerben,
- wenn Sie im vierten Kapitel die „Besessenen-Quest" erfüllen und Talbin aufsuchen, um ihn aus dem Tal zu geleiten,
- wenn Sie im fünften Kapitel die geheime Bibliothek im Kloster aufsuchen.

Suchen Sie außerdem nach jedem Kapitelwechsel wieder Gorax auf – er verkauft immer neue Rohlinge.

Sackgasse im Minental?

Ich komme nicht ins Minental! Egal, ob ich den Stollen oder den Hauptweg benutze, ich ende immer in einer Sackgasse. Was kann ich tun?

SEBASTIAN, PER E-MAIL


Stefan Weiß:

Wer einen No-CD-Crack benutzt, wird mit diesem Problem unweigerlich konfrontiert. Besitzer der Original-CD sollten daher auf den Einsatz eines solchen Cracks verzichten. Besitzer illegaler Raubkopien haben Pech – und das ist gut so. Doch auch mit der Originalversion kommt es bei etlichen Spielern zu dem Minental-Bug. Es gibt mittlerweile einen Beta-Patch, den Sie sich hier herunterladen können: http://www.piranha-bytes.com/gothic2/content_german/support_center.php. Allerdings können wir keine Garantie für ein einwandfreies Spiel geben, da der Patch seitens des Herstellers noch nicht ausreichend getestet werden konnte.

Bionten in Aquanox 2

Ich bin gerade von El Topo abgefahren und muss jetzt mein „Höllenbad" nehmen. Ich schaffe es nicht, diesen Bionten zu zerstören.

DOMINIK, PER E-MAIL

Ralph Wollner:

Rüsten Sie sich mit der XT-Plasma-Gatling aus, denn Sie benötigen eine Waffe mit hoher Schussfrequenz. Tuckern Sie jetzt zum Bionten und zielen Sie aus sicherer Entfernung auf die Lücken in der Panzerung. Wenn Sie stets in Bewegung bleiben, schafft es der Biont nicht, Sie zu rammen.

Spagat in Splinter Cell

Wie mache ich den speziellen Wandsprung, bei dem Sam Fisher so cool in engen Gängen über dem Gegner steht? Kann ich, wenn ich einen Gegner gepackt habe, einen anderen erschießen?

SEBASTIAN BECK, PER E-MAIL

Christian Müller:

Den so genannten Wandspagat erreichen Sie folgendermaßen: Springen Sie seitwärts an einer Wand in einem Gang oder zwischen hohen Regalen hoch. Drücken Sie am Scheitelpunkt der Flugbahn noch mal die Taste für Springen. Das Ganze muss natürlich schnell hintereinander passieren. Falls Sie die Aktion in einer Mauerecke oder an einer geraden Wand durchführen, stößt sich Fisher noch mal von der Wand ab und kommt so höher hinauf. Weitere Gegner in der von Ihnen geschilderten Situation lassen sich anvisieren, indem Sie einfach erneut die Taste für „Waffe ziehen" drücken. Fisher richtet dann die Pistole vom Kopf des gepackten Gegners weg und Sie können auf den anderen Gegner feuern.

Nagelsuche in Runaway

Brian steht an der Klippe, er hat schon das Holzbrett, und der Pickel ist auch schon mithilfe des Knochens zusammengebaut. Er findet nur nicht den Nagel am Brett beziehungsweise er benutzt nicht den Pickel mit dem Brett. Was mache ich falsch?

ALEXANDER DAHL, PER E-MAIL

David Bergmann:

Den Pickel mit dem Brett zu verwenden bringt nichts, denn der Nagel steckt dort gar nicht drin. Um es genau zu sagen: Der gesuchte Nagel befindet sich in einem Holzbalken am Zugang des Stollens, den Sie kurz vorher verlassen haben.

Der Tower bei 007 James Bond: Nightfire

In der Mission auf dem Flughafen muss ich mir ja vom Tower ein Gewehr von einem Scharfschützen auf dem Laufsteg holen. Wo ist dieser Laufsteg, denn jedes Mal werde ich von den Wachen erwischt und die Mission ist beendet.

NORBERT WOBORNIK, PER E-MAIL

Dirk Gooding:

Der Zugang zum Laufsteg befindet sich fast ganz oben im Tower, also eine Treppe unterhalb des Kontrollraums. Dort entdecken Sie eine Tür, durch die Sie nach draußen auf den Steg gelangen. Bevor Sie hinausgehen, sollte Ihre Kollegin es allerdings geschafft haben, die Kameras abzustellen. Dann dürfte der Alarm nicht mehr automatisch den Abbruch der Mission bedeuten. Das Gewehr ist erst für die nächste Szene nützlich, Sie können es auch holen, nachdem Sie den Raum leer gefegt haben.

Rennwagentausch bei Mafia

Ich komme im Freie-Fahrt-Extrem-Modus nicht weiter. Der „Winkemann", der an der Ecke zur Straße nach Oak Hill (von Hoboken aus) steht, gibt mir den Auftrag, drei Rennwagen auf LKWs in der richtigen Reihenfolge zu vertauschen. Wie geht das denn?

MANUEL POTESSER, PER E-MAIL

Florian Weidhase:

Nehmen Sie das erste Auto gleich hinter dem Haus und fahren Sie damit zum LKW. Tauschen Sie Ihr Gefährt gegen den dort stehenden Wagen aus. Jetzt fahren Sie mit dem neuen Wagen zum nächsten Auto bei der Westmarshall-Bridge und tauschen dort wiederum Ihren fahrbaren Untersatz. Mit dem dritten Wagen fahren Sie nun zum ersten Standort nach Hoboken und parken ihn dort.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth









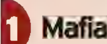






Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.



1 Mafia

11. Level, Mission 03: Besuch bei reichen Leuten.
Wenn der Hausherr zurückkommt, warten Sie einfach, bis dieser in das Zimmer spaziert. Flüchten Sie durch den Vordereingang und legen Sie die Wachen mit der Pumpgun um. Gehen Sie nun zum Auto „Silver Fletcher" und machen Sie einen Rechtsklick. Tommy fragt Salvatore, ob er das Auto knacken kann, und dieser macht sich sofort ans Werk. Jetzt müssen Sie nur noch ins Auto steigen und durchs Haupttor auf die Straße brettern. Auf diese Weise haben Sie sich ein zusätzliches gutes Auto ergaunert.

DAVID SCHWARZ

2 Tiger Woods PGA Tour 2003

Wenn einmal eine Runde nicht so gut gelaufen ist, kann man diese noch einmal von Anfang an spielen. Wechseln Sie hierzu mit ALT+TAB zurück auf den Desktop, bevor Sie eingeputtet haben. Hier angekommen, mit STRG+ALT+ENTF den Taskmanager aufrufen und den Task mit dem Namen „Tiger Woods PGA Tour 2003" einfach beenden. Nun können Sie das Spiel neu starten, wobei eine Fehlermeldung erscheint, dass das vorige Spiel nicht normal beendet wurde und ob man es wieder aufnehmen möchte. Hier auf „Ja" klicken und schon befinden Sie sich wieder am Anfang der Runde.

SVEN GERIK

3 Neverwinter Nights

Klicken Sie im ersten Kapitel bei der Zoo-Quest ein Tier an und befreien Sie es. Zur Belohnung erhalten Sie 19 Erfahrungspunkte. Wenn Sie sich nun an die Tür stellen, kann das Tier nicht weglaufen und Sie können es immer wieder anklicken und 19 Erfahrungspunkte einheimsen.

DOMINIK WAGNER

4 Anno 1503

Wählen Sie eine oder mehrere Kanonen samt Bedienungsmannschaft und greifen Sie an. Nach dem Schuss schicken Sie die Einheit in irgendeine Richtung, um sie nach dem Klicken sofort wieder schießen zu lassen. Auf diese Weise können Sie die Schussrate beachtlich steigern. Dieser Trick funktioniert auch mit Mörsern, Bogenschützen, Armbrüsten und Buchsen.

MARIO HAASE

Cheats

James Bond 007: Nightfire

Um die Cheats nutzen können, erstellen Sie im Verzeichnis „\nightfire\ bond" die Datei „autoexec.cfg" mit folgendem Inhalt:

sv_cheats 1
console 1

Nun können Sie beim Spielen mit der Zirkumflex-Taste „^" (links oben) die Konsole öffnen und folgende Befehle eintippen:

Cheats	Wirkung
sv_iamdone 1	Alle Levels freischalten
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Für die Gegner unsichtbar

Den „Alle Waffen"-Cheat können Sie per „Backspace"-Taste jederzeit bequem wiederholen; trotzdem ist es Ihnen nach wie vor nicht möglich, mehr als vier Waffen gleichzeitig zu tragen.

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie „give" und einen der Waffennamen dahinter ein:

Eingabe - Gegenstand
WEAPON_BONDMINE - Haftmine
WEAPON_FRAG_GRENADE - Splittergranate
WEAPON_FLASH_GRENADE - Blendgranate
WEAPON_SMOKEGRENADE - Rauchgranate
WEAPON_LASER - Laserwaffe
WEAPON_MP9 - Uzi
WEAPON_MP9_SILENCED - Uzi mit Schalldämpfer
WEAPON_PDW90 - Maschinenpistole
WEAPON_FRINESI - Automatik-Schrotflinte
WEAPON_GRENADELAUNCHER - Granatwerfer
WEAPON_PP9 - Bonds Standardpistole
WEAPON_UP11 - Minipistole
WEAPON_MINIGUN - Maschinenkanone
WEAPON_QWORM - Qs-Virus-Chipkarte
WEAPON_ROCKETLAUNCHER - Raketenwerfer
WEAPON_L96A1 - Scharfschützengewehr
WEAPON_COMMANDO - Maschinengewehr
WEAPON_PEN - Betäubungspfeile
WEAPON_LIGHTER - Feuerzeug
WEAPON_GRAPPLE - Handy mit Enterhaken
WEAPON_WATCH - Laseruhr
WEAPON_TASER - Elektroschocker
WEAPON_PDA - Zahlenschlossknacker
WEAPON_KOWLOON - Glock-Pistole
WEAPON_RAPTOR - Desert Eagle
WEAPON_RONIN - Koffer

Gothic 2

Fast alle Cheats von **Gothic 1** funktionieren auch im zweiten Teil. Gehen Sie mit „b" in den Statusbildschirm und tippen Sie „MARVIN" ein. Schließen Sie den Bildschirm wieder. Links oben erscheint die Bestätigung „Marvin Mode". Nun öffnen Sie mit „F2" die Konsole und können dort folgende Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
Cheat god	Unverwundbarkeit
Cheat full	Volle Lebensenergie und Mana
Insert gold	Beutel mit 1.000 Goldstücken

Mit „Insert x" fügen Sie Gegenstände und Gegner ein, statt x geben Sie folgende Bezeichnungen ein:

Bezeichnung	Gegner
Skeleton	Skelettkrieger
Demon	Dämon
Troll	Troll
troll_black	Schwarzer Troll
dragonsnapper	Drachensnapper
dragon_fire	Feuerdrache
dragon_swamp	Sumpfdrache

Wenn Sie „edit abilitis" eingeben, können Sie Ihren Charakter nach Belieben verändern. Mit „exp = xxxxx" (für x beliebige Zahlenwerte einsetzen, mit Leerzeichen) bekommt Ihr Held direkt die gewünschten Erfahrungspunkte.

Schreiben Sie „attribute", um Ihre Eigenschaften zu steigern:

0 = x	Aktuelle Lebensenergie
1 = x	Maximale Lebensenergie
2 = x	Aktueller Manawert
3 = x	Maximales Mana
4 = x	Stärke
5 = x	Geschicklichkeit

Besser treffen können Sie im Menü „hitchance":

1 = x	Einhänder	3 = x	Bogen
2 = x	Zweihänder	4 = x	Armbrust

Zwei sehr nützliche Einträge können Sie im Gothic-Unterverzeichnis „\System" in der Gothic.ini ändern:

useQuickSaveKeys=1
- Schnellspeichertasten „F5" und „F9"

usePotionKeys=1
- Heiltranktasten „m" und „p"

NBA Live 2003

Neue Spieler:
Geben Sie im Create-a-Player-Bildschirm einen der unten genannten Namen ein. Bei richtiger Eingabe erscheint eine Nachricht. Den neuen Akteur finden Sie im Spielermenü. Benutzen Sie die Sign/Release-Option, um den Neuling in Ihr Team aufzunehmen.

Name	Neuer Spieler
DOLLABILLS	B-Rich
MIXTAPES	DJ Clue
FLIPMODE	Busta Rhymes
CALIFORNIA	Hot Karl
GHETTOFAB	Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Just Blaze

NHL 2003

So benutzen Sie die Bilder der NHL-Cracks für Ihren selbst kreierten Spieler:
Geben Sie Ihrem Schützling den Namen eines NHL-Profis. Sie erhalten eine Nachricht, dass der Spieler in der Datenbank vorhanden ist und ob Sie den Spieler benutzen wollen. Klicken Sie auf „Ja", um Ihren Spieler genauso aussehen zu lassen wie das Original. Nun können Sie dem Neuling einen Namen geben und seine Statistiken vervollständigen.

Bonusspieler:

Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie ihm einen der unten aufgeführten Namen. Die Fähigkeiten und Statistiken werden automatisch vervollständigt. Manche Spieler verfügen sogar über ein Portrait.

Spielernamen:	
Adam Hall	Jason LaBarbera
Alfie Michaud	Jason Zent
Barry Richter	Johan Witehall
Ben Simon	Kay Whitmore
Blake Bellefeuille	Larry Murphy
Brad Moran	Mark Fitzpatrick
Brian Sutherby	Marquis Mathieu
Chris Ferraro	Martin Brochu
Corey Hirsch	Matt Herr
Dave Morisset	Matt Higgins
David Nemirovsky	Michel Larocque
Derek Mackenzie	Raffi Torres
Eric Fichaud	Rene Corbet
Evgeny Konstantinov	Rich Parent
Greg Crozier	Rick Tabaracci
Greg Pankewicz	Sascha Goc
Guy Hebert	Scott Fankhouser
Ivan Huml	Ty Jones
Jakub Cutta	Xavier Delisle

Tuning-Tipps



DER VERGLEICH Links sehen Sie eine Szene mit vollen Details in 1.280x1.024 Bildpunkten, rechts die gleiche Szene in 800x600 und niedrigen Details.

C&C Generals

C&C Generals dürfte viele PC-Spieler in eine finanzielle Krise stürzen. Denn das 3D-Strategiespiel von Electronic Arts benötigt einen echten High-End-Rechner mit pfeilschneller CPU, will man seine Truppen auch wirklich in Echtzeit über die Karte bewegen.

Die bittere Pille für **C&C**-Fans: Mit allen Details läuft **Generals** erst auf einem Nforce2-Motherboard mit Athlon XP 2600+ D, 166 MHz Frontside-Bus und synchron getaktetem Speicher absolut ruckelfrei. Das deckt sich in etwa mit den Aussagen von Electronic Arts; in der Readme-Datei des Spiels empfiehlt der Hersteller nämlich einen Prozessor mit mindestens 2 GHz, gepaart mit 256 MB RAM und einer Geforce3 oder Radeon 8500. Was tun, wenn in Ihrem Rechner ein Prozessor mit weniger als 2 GHz steckt? Reicht eine Geforce3 überhaupt aus? Diese und andere Tuning-Fragen beantworten wir in unserem **Generals**-Tuning-Guide.

Der einfache Weg

C&C Generals bietet eine einfache Möglichkeit, die Framerate auf Ihrem Rechner zu steigern. Im Menü „Options" klicken Sie auf die „Detail"-Schaltfläche, anschließend können Sie über die Einträge „Low", „Medium" und „High" die Qualität der 3D-Grafik verringern, ohne selbst etwas in irgendeinem Grafik-Menü verändern zu müssen. Da über diese Schalter weder die Auflösung noch die Qualität der Texturen verändert wird, eignen sich diese Optionen prima zum Prozessor-Tuning. Unsere Richtwerte: Mit weniger als 1.200 MHz wählen Sie die Option „Low", bis 2.000 MHz ist „Medium" empfehlenswert. Über 2.000 MHz sollten Sie „High" einstellen. Denken Sie aber daran: Sämtliche Grafikoptionen von **C&C Generals** lassen sich nur vor Beginn eines laufenden Spiels verändern.

Auflösung und Texturen

Thema Auflösung: Mit einer Geforce3 oder Geforce4-Ti-Platinen sollte man sich ruhig 1.024x768 Pixel gönnen. Wenn Sie ältere Grafikkarten vom Schlage einer Geforce2 MX oder Geforce2 Ti besitzen, können Sie mit einer niedrigeren Auflösung noch ein paar zusätzliche fps lockermachen. Im Menü „Options" befindet sich die Schaltfläche „Resolutions", mit der man die komplette Bandbreite von 800x600 bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten einstellen kann. Zusätzlich zu der Auflösung des Spiels können Sie auch die Auflösung der Texturen verringern (und somit indirekt deren Qualität). Allerdings raten wir davon ab; eine niedrige Texturauflösung hat sich in unseren Benchmarks kaum auf die Performance ausgewirkt und die Qualität der Grafik nur unnötig verschlechtert.

Für Fortgeschrittene

Wer lieber manuell tunen möchte, klickt im „Detail"-Menü auf den Eintrag „Custom" und landet anschließend im „Advanced Display Options"-Menü. Hier befinden sich die beiden Schieberegler für die Auflösung der Texturen und die Anzahl der gerenderten Partikel sowie zehn zusätzliche Grafik-Schalter. Den größten Performance-Zuwachs auf schwachen CPUs erzielen Sie mit dem Partikel-Schieberegler und der Option „3D Shadows". Allerdings sollten Sie die Partikeleffekte nicht zu weit herunterschrauben, da Sie sonst kaum noch etwas von den knalligen Explosionen sehen. Den Partikel-Regler also nicht unter die Zweidrittel-Grenze schieben. Der Unterschied zwischen „2D Shadows" und „3D Shadows": Wenn Sie die „3D Shadows" abschalten, werfen Gebäude und Fahrzeuge keinen Schatten mehr, was die CPU spürbar entlastet. Die „2D Shadows" fallen hingegen kaum ins Gewicht – die kreisrunden, dunklen Flecken an Bäumen oder Soldaten verbrauchen wenig Prozessor-Power. Besitzer von MHz-Monstern ab 2.200 MHz sollten bei der Option „Uncapped FPS" unbedingt ein Häkchen setzen. Ansonsten wird die Framerate auf 30 fps reduziert, selbst wenn Ihr Rechner mehr leisten könnte. Von „Disable Dynamic LOD" lassen Sie lieber Ihre Finger – diese Option reduziert im Hintergrund automatisch Details, wenn **C&C Generals** bei größeren Schlachten ins Stocken gerät. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um C&C Generals in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MB RAM
- ☐ Geforce3

Bei weniger als 1.200 MHz sollten Sie:

- ☐ Die Details auf „Low" setzen

Bei weniger als 2.000 MHz sollten Sie:

- ☐ Die Details auf „Medium" setzen

Bei einem älteren 3D-Beschleuniger mit Geforce2-Chip sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen

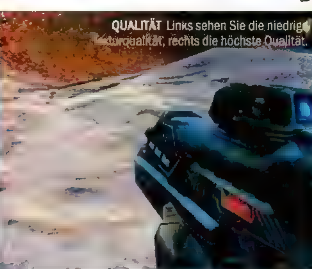


FÜR EINSTEIGER Im „Detail"-Menü ändern Sie die Qualität der 3D-Grafik.

FÜR PROFIS Wer selber tunen möchte, kann mit den Optionen in diesem Menü vor allem die CPU entlasten.

Unreal 2: The Awakening





QUALITÄT Links sehen Sie die niedrigste Texturqualität, rechts die höchste Qualität.

Unreal 2 basiert auf einer leicht veränderten Version der Unreal-Engine, die auch schon im Mehrspieler-Shooter Unreal Tournament 2003 zum Einsatz kam. Doch im Gegensatz zu UT 2003 braucht Unreal 2 eine schnelle Grafikkarte anstelle hoher Megahertz-Zahlen.

Unsere Benchmark-Ergebnisse von **Unreal 2** zeigen recht deutlich, dass für Frameraten über 30 Bildern pro Sekunde schon ein Prozessor mit mehr als 1.333 MHz ausreicht, solange man eine leistungsfähige Grafikkarte und genügend Arbeitsspeicher sein Eigen nennt. In diesem Tuning-Artikel erklären wir Ihnen, wie Sie Ihre Grafikkarte entlasten und dadurch die Spielgeschwindigkeit von **Unreal 2** deutlich steigern können. Zusätzlich liefern wir noch nützliche Tipps und Tricks zum Thema Cheats und Konsolenbefehle sowie ausführliche Benchmark-Ergebnisse.

Framerate steigern

Wenn Sie einen älteren 3D-Beschleuniger vom Schlage einer Geforce2 Ti oder Geforce3 Ti-200 besitzen, dann ist das Herabsetzen der Auflösung auf 800x600 die einfachste Methode für mehr Geschwindigkeit. Je nach 3D-Karte dürfte dabei bis zu 30 Prozent mehr Leistung herausspringen. Die Auflösung verändern Sie im „Video"-Menü unter „Optionen". Wenn Ihnen das nicht ausreicht, können Sie noch die beiden Schalter „Welt-Texturdetail" und „Oberflächendetail" im „Video"-Menü auf den Wert „Mittel" reduzieren – nur bei Grafikkarten der Geforce2-Klasse ist die Einstellung „Niedrig" zu empfehlen. Falls Ihre Grafikkarte zudem nur 32 MB RAM besitzt, sollten Sie die Detailtexturen über den Schalter „Texturen-Detail" ausschalten.

Der Prozessor stottert

Legend Entertainment empfiehlt für einen reibungslosen Spielspaß einen Prozessor mit mindestens 1.200 MHz – damit liegen die Entwickler gar nicht so weit daneben, wie wir anhand der Benchmarks sehen. Wenn Sie einen Prozessor mit weniger Megahertz haben, müssen Sie die Details in der Spielwelt deaktivieren. Das Menü dazu finden Sie unter „Optionen"/"Spiel". Über den Schalter „Element-Detail" verringern Sie die Polygon-Last für Ihre CPU (empfehlenswert: „Mittel"), hilfreich sind zudem die beiden Schieberegler „Dekor-Dichte" und „Partikeldichte". Bewegen Sie beide Regler in eine Mittelposition, im Spiel werden dann weniger Gräser gerendert und die Menge der Partikel bei Explosionen wird verringert.

Die Soundfalle

Vorsicht beim Sound! Nachdem wir die Sound-Option „EAX" auf einem PC mit Athlon XP 2000+ und einer Sound Blaster Live! einschalteten, purzelte die Framerate um satte 20 Prozent nach unten. Und das, obwohl laut Entwickler Legend nur ein positionsabhängiger 3D-Sound verwendet wird. Erst mit einer Sound Blaster Audigy/Audigy 2 werden die Sounds mit EAX Advanced HD veredelt. Unsere Empfehlung: Wenn Ihr PC eh zu lahm ist, sollten Sie EAX lieber deaktiviert lassen.

256 MB RAM ist Minimum

Bei der Größe des Arbeitsspeichers lässt sich **Unreal 2** auf keinen Kompromiss ein; 256 MB RAM müssen es schon mindestens sein, um überhaupt einigermaßen spielen zu können. Selbst dann sind ständige Ruckler unvermeidbar, in unseren Benchmarks verzeichneten wir sogar einen Leistungsverlust von etwa zehn Prozent gegenüber 512 MB RAM. Die Ladezeiten verringern sich mit 512 MB um die Hälfte, so dass wir ein Aufrüsten des Arbeitsspeichers dringend empfehlen.

Problemzone: Treiber

Nvidia-Besitzer aufgepasst: Mit dem offiziellen Detonator 40.72 traten während unserer Tests deutlich sichtbare Bild- und Texturfehler auf. Nachdem wir den aktuellen Detonator 41.09 installierten, lief das Spiel reibungslos. Problematisch auch die Radeon 9700: In Verbindung mit dem aktuellen Catalyst-Treiber 3.0 stürzte **Unreal 2** bei uns regelmäßig ab. Scheinbar ein spezielles Problem der Radeon 9700, das mit anderen Ati-Beschleunigern (Radeon 9500 Pro/9000) nicht auftrat. In späteren Levels (ganz schlimm: Mission 20 – Drakk Hive) produzierte die Sound Blaster Live! an vielen Stellen im Level laute Stotter- und Brummtöne, eine Sound Blaster Audigy hingegen nicht.

Cheats und Tricks

Drücken Sie im Spiel die „Ö"-Taste, geben Sie „BeMyMonkey" ein und bestätigen Sie mit der Return-Taste. Das Spiel wird Ihren Befehl mit der Meldung „Cheat Codes Enabled" bestätigen, danach können Sie sämtliche Cheats verwenden. „God" macht Sie unsterblich, während Sie mit dem Befehl „slomo X" die Geschwindigkeit verändern können, indem Sie für das X eine beliebige Zahl eingeben (Standardwert ist 1.0). Es lassen sich sogar alle Missionen unter „Missions" im „Laden"-Menü freischalten. Dazu öffnen Sie die Datei „user.ini" im „System"-Ordner von **Unreal 2** und suchen nach dem Eintrag „AutoSaveIndex". Wenn Sie den dort eingetragenen Wert auf „24" ändern, sind beim nächsten Start von **Unreal 2** alle 24 Missionen anwählbar. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Unreal 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.800 MHz
- ☐ Geforce4 Ti-4200
- ☐ 512 MB RAM

Bei weniger als 1.800 MHz sollten Sie:

- ☐ „Element-Detail" auf „Mittel" setzen
- ☐ Schieberegler „Dekor-Dichte" in Mittelstellung setzen
- ☐ Schieberegler „Partikeldichte" in Mittelstellung setzen

Mit einer Grafikkarte der Geforce3-Klasse sollten Sie:

- ☐ Auflösung auf 1.024x768 verringern
- ☐ Häkchen bei „Texturen-Detail" entfernen
- ☐ „Welt-Texturdetail" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Oberflächen-Detail" auf „Mittel" setzen

Mit einer Grafikkarte der Geforce2-Klasse sollten Sie:

- ☐ Auflösung auf 800x600 verringern
- ☐ Häkchen bei „Texturen-Detail" entfernen
- ☐ „Welt-Texturdetail" auf „Niedrig" setzen
- ☐ „Oberflächen-Detail" auf „Niedrig" setzen

Unreal 2: Prozessor-Test

Mit einer Radeon 9500 Pro ist **Unreal 2** schon ab 1.400 MHz spielbar. Der höhere FSB- und Speichertakt macht den XP 2700+ zur schnellsten CPU.

Benchmark: Intro Acheron (zweite Sequenz)



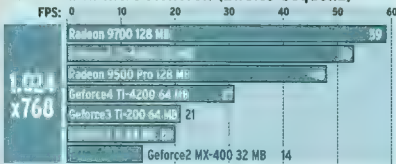
Settings: Auflösung 1.024x768, 32 Bit, maximale Details, WinXP, 512 MB RD-RAM (Pentium 4), 512 MB DDR-RAM (Athlon) Ati Radeon 9500 128 MB, Catalyst 3.0

Legende:

Unreal 2: Grafikkarten-Test

Unreal 2 ist grafiklimitiert. Der Pentium 4 mit 3,06 GHz legt mit einer Radeon 9700 noch mal kräftig gegenüber der Geforce4 Ti-4600 zu.

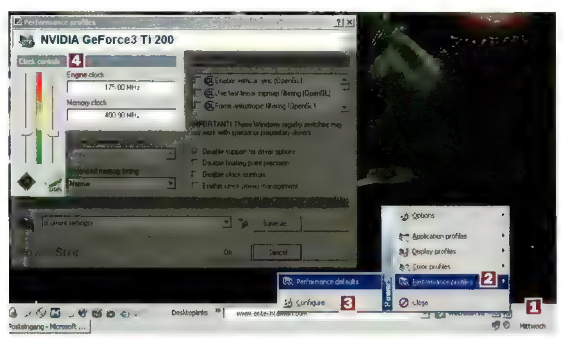
Benchmark: Intro Acheron (zweite Sequenz)



Settings: P4 3,06 MHz, WinXP, Intel-850E-Motherboard von Dell, 512 MB RD-RAM, Auflösung 1.024x768, 32 Bit, maximale Details, Catalyst 3.0 (Ati), Detonator 41.09 (Nvidia)

Legende:

Hardware-**Hilfe**



ÜBERTAKTEN LEICHT GEMACHT Nach einem Rechtsklick [1] wählen Sie „Performance Profiles" [2] und anschließend „Configure" [3], um in das Übertaktungsmenü [4] für Grafikchip und Grafikspeicher zu gelangen. Denken Sie aber daran, dass Sie dadurch die Herstellergarantie verlieren. Die Übertaktung geschieht auf eigene Gefahr!

Übertakter-Risiko

Ich würde gerne wissen, wie ich meine Geforce-4 MX-460 übertakten kann.

MANUEL PITSCH, PER E-MAIL

Auf der Webseite www.entechtaiwan.com können Sie das Shareware-Programm Power-Strip herunterladen, mit dem Sie sehr einfach jede aktuelle Grafikkarte übertakten können (siehe Bild). Wir möchten Sie aber darauf hinweisen, dass Sie durch derartige Eingriffe den Garantieanspruch verlieren. Zu Deutsch: Wenn Ihnen beim Übertakten die Grafikkarte durchbrennt, wird Ihnen weder der Hersteller noch der Verkäufer oder PC Games Ersatz zur Verfügung stellen. Den Standard-Takt jeder Grafikkarte erkennt das Programm automatisch. Wir empfehlen Ihnen, zunächst den Grafikspeicher um ein bis zwei MHz hoch zu setzen und anschließend ein bis zwei Stunden zu spielen. Wählen Sie stets kleine Schritte. Wenn Ihr PC aus unerklärlichen Gründen abstürzt oder in Spielen Grafikfehler auftreten, sollten Sie die letzte Takt-Änderung unbedingt wieder rückgängig machen.

Spaß am Fliegen

Für den Joystick Hotas Cougar von Thrustmaster soll es doch separate neue Griffstücke geben. Wo bekomme ich die her? Wird es auch eine Force-Feedback-Version des Joysticks geben?

HAGEN WESTFALEN, PER E-MAIL

Thrustmaster wird laut unseren Informationen keine kraftverstärkte Version des Hotas Cougar auf den Markt bringen. Der Grund ist nachvollziehbar: Die meisten Hobby-Piloten verachten Force-Feedback, da die Vibrationen die Fluggenauigkeit beeinflussen. Davon abgesehen, zurzeit ist ein neuer MiG-Stick in der Entwicklung, der im Laufe des Jahres erscheinen soll.

Einmal Parhelia, bitte!

Ich habe eine Frage zu eurem Testcenter. Dort werden bei den Tests die unterschiedlichsten Grafikkarten von TNT2 Ultra, Geforce256, Voodoo5, Geforce2, Geforce3 und so weiter getestet. Ich habe eine Matrox Parhelia-512. Mit welchem der Chips kann ich denn meine am ehesten vergleichen und zu welcher Klasse gehört diese?

STEFAN SIMMERLEIN, PER EMAIL

Der DirectX-8-Chip ist in die High-End-Kategorie einzuordnen und liegt leistungstechnisch unterhalb der Geforce4 Ti-4600. Lediglich die Mehrmonitor-Technik hebt die Platine von der Konkurrenz ab. In unserem Testcenter taucht die Platine nicht auf, da Matrox keine Windows-98-Treiber für die Platine anbietet. Windows 98 ist aber das von unseren Lesern immer noch meistgenutzte Betriebssystem.

Nforce2 - so klappt's

Der Nforce2-Chipsatz soll seine Stärke ja erst mit zwei Speicherriegeln und mit dem neuen PC400-Speicher ausspielen können. Soll ich mir nun 2x 256 MByte von dem schnelleren DDR400-Speicher kaufen oder lieber zwei 512-MByte-Riegel vom etwas langsameren DDR333-Speicher? Sollte ich mir Markenspeicher kaufen?

TORBEN KLOTSCH, PER E-MAIL

Im Test mit einem Nforce2-Mainboard konnten wir einen PC mit einem Gigabyte Markenspeicher (2x 256 MB DDR400) tadellos betreiben. Auf ein Gigabyte Hauptspeicher zu setzen, bringt in Spielen nur einen sehr geringen Leistungsvorteil – kostet dafür aber wesentlich mehr. Hier müssen Sie sich entscheiden, ob der Vorteil, den Sie in Büroanwendungen von einem Gigabyte Hauptspeicher erhalten, den höheren Anschaffungspreis auch wert ist. Markenspeicher ist generell zu empfehlen.

Was ist da denn drin?

Ich will mir einen neuen Hauptprozessor kaufen und bin dabei auf Folgendes gestoßen:

- *AMD Athlon XP 1800+ PALO: € 69,89*
- *AMD Athlon XP 1800+ T-BRED: € 74,09*

Wo liegt der Unterschied zwischen beiden Prozessoren? Gibt es für den Athlon XP 2400+ auch unterschiedliche Modelle?

M KRA83, PER E-MAIL

Nein, alle Athlon-XP-Prozessoren ab dem Modell 2400+ besitzen den überarbeiteten Thoroughbred-B-Kern (siehe Extrakasten). Der Athlon XP kam im Oktober 2001 zunächst mit dem Palomino-Kern in den Handel. Dieser wurde mittlerweile zweimal überarbeitet. Wenn Sie sich also einen neuen AMD-Prozessor kaufen wollen, empfehlen wir Ihnen den Athlon XP mit Thoroughbred-B-Kern.

Heiße Sache

Ich habe meinen Rechner aufgemöbelt und bin jetzt stolzer Besitzer eines AMD Athlon XP 2200+ mit einem Epox-EP-8K3AE-Mainboard. Der Prozessor läuft mit dem Standardlüfter von AMD. Der Diagnose-Chip auf dem Mainboard gibt bei mir Temperaturen von stellenweise 86 °C an. Ich habe alles kontrolliert und kann mir das nicht erklären. Der Lüfter sitzt richtig und die Wärmeleitpaste ist auch ordentlich verteilt. Nach dem Ausschalten habe ich mal den Kühler angefasst – er war nur lauwarm und ich konnte ihn problemlos anfassen. Was kann ich tun, um die Temperatur zu senken, und was passiert, wenn ich nichts unternehme?

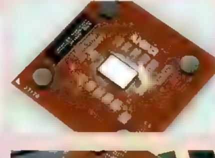
PATRICK EHMIG, PER E-MAIL

Keine Sorge. Die so genannten „Boxed"-Versionen des Athlon XP werden stets mit dem passenden Lüfter ausgeliefert. Selbst wenn Ihr Mainboard-Sensor solche Werte ausspuckt, sollten Sie nicht in Panik verfallen. Solange Sie den Kühlkörper des Prozessors ohne Probleme anfassen können und der PC nicht unmotiviert abstürzt, ist alles im grünen Bereich. Wenn Sie wirklich befürchten, dass der Prozessor zu heiß wird, können Sie die

Was soll ich kaufen?

Der Athlon XP mit Palomino-Kern ist veraltet. Bei einer Neuanschaffung sollten Sie zum „T-Bred" greifen.

Athlon XP Thoroughbred A	
L1-Daten/L2-Cache:	128 KB/256 KB
Frontside-Bustakt:	133 DDR
Taktfrequenz:	1.467 bis 1.800 MHz
Transistoren:	37,2 Millionen/8 Layer
Kerngröße („Die-Size"):	80 mm2
Spannung:	1,5-1,65 Volt
Zu verwendendes Mainboardformat:	Sockel A
Thermal Design Power*:	Bis 67,9 Watt (XP 2200+)



Athlon XP Thoroughbred B	
L1-Daten/L2-Cache:	128 KB/256 KB
Frontside-Bustakt:	133, 166 DDR
Taktfrequenz:	1.667 bis 2.250 MHz
Transistoren:	37,6 Millionen/9 Layer
Kerngröße („Die-Size"):	84 mm2
Spannung:	1,6-1,65 Volt
Zu verwendendes Mainboardformat:	Sockel A
Thermal Design Power*:	Bis 74,3 Watt (XP 2800+)



* Maximale Leistungsaufnahme unter Volllast

Luft im Gehäuseinneren durch zwei 80-Millimeter-Lüfter verbessern. Einen bringen Sie direkt am Gehäuse unterhalb der Mainboardsteckplätze an das Gehäuse an. Er blast die warme Luft aus dem Gehäuse, während ein zweiter an der Gehäusefront (bei offenem Gehäuse: rechts unten) für Luftnachschub sorgt. Das erhöht zwar den Geräuschpegel, kühlt aber den Hauptprozessor und alle anderen Komponenten gut.

Funkprobleme beim Spielen

Ich habe mir vor einem Vierteljahr so eine Kombination aus Funk-Tastatur und Maus gekauft und nun fängt die Steuerung an, in Counter-Strike manchmal zu harken. Warum?

JENS HANSEN, PER E-MAIL

Kabellose Eingabegeräte und Ego-Shooter arbeiten nicht unbedingt immer problemlos zusammen. Wird der Funk-Empfänger nicht direkt vor den Geräten aufgestellt oder es befindet sich ein Monitor in der Nähe, so sinkt die Verbindungsqualität und damit auch die Steuerungseigenschaften. Da **Counter-Strike** beispielsweise schnelle Reaktionen verlangt, sollten auch die Batterien von Maus und Tastatur stets voll funktionstüchtig sein. Auf diese Weise sollten Sie kein Problem mehr mit Rucklern haben

Wie übertakte ich richtig?

Ich will meine Geforce4 Ti-4200 an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit bringen. Ich habe eine Gainward Ti-4200 Power Pack Ultra/650 TV. Können Sie mir sagen, wie hoch ich Speicher und Grafikchip maximal takten kann, um noch mehr Leistung herauszuholen? Der Grafikchip rechnet zur Zeit mit 250 MHz, der Speicher mit 513 MHz. Die Grafikkarte steckt in einem Pentium 4 mit 2.500 MHz und Windows XP Home.

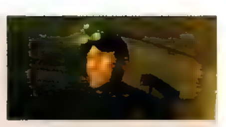
TORBEN KUNZE, PER E-MAIL

Übertaktung ist generell eine riskante Sache für Laien, da man dabei die Herstellergarantie verlieren kann. Wie übertaktungsfreudig Ihre Grafikkarte ist, hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem der Belüftung des PC-Gehäuses und der Qualität des verbauten Grafikkartenspeichers. Die Power Pack Ultra/650 verwendet Grafikspeicher mit 3,5 Nanosekunden Zugriffszeit. Je niedriger dieser Wert, umso höher könnten Sie den Speicher theoretisch übertakten. Bei einem Test mit der 128-MByte-Version Ihrer Grafikkarte (4 ns Speicher) erreichten wir bis zu 290 MHz Chiptakt und 540 MHz effektiven Speichertakt. Ihre Platine sollte etwas höhere Taktfrequenzen schaffen. Unser Tipp: Installieren Sie den Gainward-Treiber (www.gainward.de) und schalten Sie den „Enhanced Mode" ein. Dabei werden Grafikchip und Speicher sanft übertaktet und die Garantie bleibt trotzdem erhalten BERND HOLTMANN



Splinter Cell – Probleme mit der Demo

Bei Ihnen versagt die **Splinter Cell**-Demo den Dienst? Das ist jetzt kein Problem mehr, denn wir haben die Lösung.



Ubi Soft bietet auf seiner Webseite http://www.ubisoft.de/bv/support/faq/splintercell eine ausführliche Hilfe, um die Startprobleme der Demo zu beheben. Unter anderem sollten Sie die Treiber für Ihre Grafikkarte, Soundkarte und den Monitor aktualisieren. Für alle Geforce-Grafikkarten empfiehlt man die Detonator-Treiber 30.82 oder die Version 41.09, die Sie auch auf unserer Heft-CD/-DVD finden. Für Radeon-Grafikkarten wählen Sie den Catalyst 2.5 (6218 für Win2000/XP) oder einen besseren. Auch diesen finden Sie auf unserer Heft-CD/-DVD. Den Windows-Bildschirm sollten Sie auf 800x600 Bildpunkte herunterregeln und mit 32 Bit Farbtiefe betreiben. In das Menü „Eigenschaften der Anzeige" gelangen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle Ihres Desktops klicken und dann „Eigenschaften" und „Einstellungen" anwählen. Nun sollte die Demo tadellos funktionieren.

Was mache ich bei regelmäßigen Abstürzen?

- Reduzieren Sie die Schatten-Auflösung in den Grafikeinstellungen des Demo-Menüs.
- Reduzieren Sie die Auflösung in den Grafikeinstellungen des Demo-Menüs.
- Wenn Sie oft zwischen Wärmebildgerät, normaler Sicht und Nachtsichtgerät wechseln, kann es zu einem Absturz kommen. Versuchen Sie, die Anzahl der Umschaltungen zu reduzieren.

Ich bekomme eine Fehlermeldung beim Start, was kann ich tun?

Für dieses Problem gibt es offenbar zwei verschiedene Lösungen, die je nach Fall funktionieren. Zuerst die leichtere:

1. Wenn Sie die Demo in den Standardordner installiert haben, finden Sie die beiden Dateien „SplinterCellUser.ini" und „SplinterCellSettings.ini".
2. Öffnen Sie beide Dateien nacheinander mit einem Doppelklick und nehmen Sie schrittweise die folgenden Änderungen vor.
3. Suchen Sie die Zeile „Resolution=480x640" und ersetzen Sie sie durch die folgende Zeile: „Resolution=800x600".

Hier die zweite Möglichkeit:

1. Wenn Sie die Demo in den Standardordner installiert haben, finden Sie die Initialisierungsdatei „Splintercell.ini" im Ordner „C:\Programme\Ubi Soft Entertainment\Tom Clancy's Splinter Cell Demo\SYSTEM".
2. Mit einem Doppelklick öffnen Sie die Datei. Nun nehmen Sie schrittweise die folgenden Änderungen vor.
3. Ersetzen Sie die Zeile „FullscreenViewportX=640" durch „FullscreenViewportX=800".
4. Ersetzen Sie die Zeile „FullscreenViewportY=480" durch „FullscreenViewportX=600".
5. Ersetzen Sie die Zeile „StartupFullscreen=True" durch „StartupFullscreen=False"
6. In den Zeilen „WindowedViewportX=640" und „WindowedViewportY=480" können Sie nun die Standard-Auflösung verändern. Aus „640" und „480" können Sie beispielsweise „800" und „600" oder „1024" und „768" machen. Verwechseln Sie die Zahlen allerdings nicht.
7. Speichern Sie die Datei und schließen Sie sie dann.

Hardware T&L – was ist das?

*Läuft die **Splinter Cell**-Demo nur mit T&L-fähigen Grafikkarten? Was bedeutet eigentlich dieses T&L und wofür ist es gut? Ich habe eine Nvidia Riva TNT2 Pro und wollte fragen, ob die T&L beherrscht oder ob ich mir eine neue Grafikkarte anschaffen sollte. Mein Rechner hat 667 MHz.*

MICHAEL RÖHRS, PER E-MAIL

Dank Hardware Texture & Lighting übernehmen Grafikchips seit Geforce256 und Radeon die rechenintensiven Fließkommaberechnungen, aus denen in Spielen eine 3D-Welt entsteht. Anhand eines Beispiels lässt sich das Prinzip leicht erklären. Der Hauptprozessor fungiert quasi als Architekt für die 3D-Landschaft. Er liefert den Bauplan einer 3D-Szene an, während die Grafikkarte dann Polygone erstellt, diese mit Texturen versieht und anschließend beleuchtet. In einem Actionspiel ändert sich stets die 3D-Perspektive – und genau hier kommt Hardware T&L ins Spiel und beschleunigt die 3D-Grafik, indem sie dem Hauptprozessor Arbeit abnimmt. Ein direkter Nachfolger von Hardware T&L sind die bei DirectX-8-Spielen eingesetzten Pixel Shader und Vertex Shader. Während Hardware T&L nur immer gleiche Berechnungen beschleunigen konnte, sind die Shader-Prozessoren (ab Geforce 4 Ti, Radeon 8500/LE) flexibler und lassen sich von den Spieleherstellern sogar direkt programmieren, um beispielsweise realistischere Wasseroberflächen darstellen zu können. Eine neue Grafikkarte würde Ihnen nicht viel helfen, da der Hauptprozessor für alle aktuellen High-End-Platinen viel zu langsam ist. Unser Tipp: Sparen Sie auf einen komplett neuen PC.



FUNKPROBLEME? Damit Sie beim Spielen mit Funk-Eingabegeräten keine Probleme bekommen, sollten Sie den Funk-Empfänger immer vor den Geräten platzieren – und nicht etwa neben oder hinter einem Monitor.

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Unreal 2 – Level-Design-Tutorial

Unreal 2 – So bauen Sie Ihren eigenen Level

Exklusiv für PC Games erklärt Ihnen Matthias Worch, einer der Leveldesigner von Unreal 2, die Grundlagen des Unreal 2-Editors. Sämtliche Level-Dateien, die in diesem Artikel erwähnt werden, befinden sich natürlich auf der Heft-DVD („Specials"-Rubrik) – inklusive einer eigens von Matthias entworfenen Einzelspielerkarte nur für PC-Games-Leser. Viel Spaß beim Level-Basteln!

Vorbereitung:

Leveldateien kopieren

Als Erstes kopieren Sie alle Leveldateien von der DVD in das „Maps"-Verzeichnis im **Unreal 2**-Installationsordner (Beispiel: C:\Unreal2\maps). Ihr Arbeitsmaterial für diesen Artikel besteht aus sieben PCGamesTutorial.un2-Karten, die passend zu den Arbeitsschritten unterschiedlich nummeriert sind. Die Dateien „SolarisPCGames.un2" und „SolarisPCGames_hard un2" sind hingegen voll spielbare Einzelspieler-Karten, die auf Basis dieses Leveldesign-Kurses erstellt wurden.

Cheatcodes aktivieren

Um **Unreal 2** vollständig editieren zu können, müssen Sie erst die Cheatcodes aktivieren. Starten Sie das Spiel und öffnen Sie die Konsole (in der Regel die „ö"-Taste). In der Konsole geben Sie BeMyMonkey ein. **Unreal 2** bestätigt den Befehl mit der Meldung „Cheats Enabled". Von nun an sind im Spiel alle Schummeleien erlaubt, selbst wenn Sie das Spiel beendet und erneut gestartet haben.

Beispiel-Level spielen

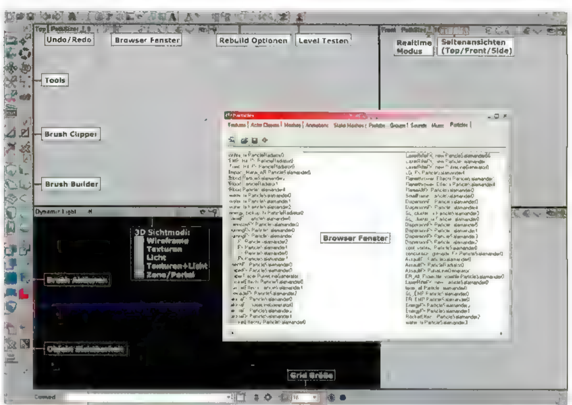
Bevor Sie sich ans Level-Design machen, ist es hilfreich, wenn Sie sich erst einmal die endgültige Version der Karte anschauen, welche Sie mithilfe dieses Artikels nachbauen werden. Starten Sie dazu **Unreal 2** und laden Sie anschließend irgendeinen Spielstand. Geben Sie dann open PCGamesTutorial7 in der Konsole ein. Falls der Level nicht geladen wird, vergewissern Sie sich, dass sich die Leveldateien im richtigen Verzeichnis befinden und die **Unreal 2**-Cheatcodes vorher aktiviert wurden. Hinweis: Versuchen Sie nicht, einen Level von der Konsole aus zu öffnen, wenn Sie sich im Hauptmenü des Spiels befinden – **Unreal 2** würde dann nämlich abstürzen. Laden Sie vorher immer einen Spielstand!
Sie beginnen den Level in einem breiten Gang, der auf beiden Seiten mit Metall vertäfelt ist. Am Ende des Ganges befindet sich eine Tür, hinter der ein Söldner auf Sie wartet. Schauen Sie sich den Level in Ruhe an. Er mag nicht so spektakulär wie die echten **Unreal 2**-Karten wirken, aber mit etwas Geduld und Spucke haben Sie bald die grundsätzlichen Arbeitsschritte heraus, um größere und schönere Levels bauen zu können.

Den Editor starten

Die Startdatei des **Unreal 2**-Editors heißt UnrealEd.exe und befindet sich im „System"-Verzeichnis von **Unreal 2**. Sie starten den Editor mit einem Doppelklick.

UnrealEd: Eine Übersicht

Willkommen in UnrealEd! Als Erstes sollten Sie sich mit der Benutzeroberfläche vertraut machen und lernen, sich im Editor fortzubewegen. Als kleine Hilfe sind im Bild auf dieser Seite alle wichtigen Buttons und Befehle hervorgehoben. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn der Editor zunächst unübersichtlich und verwirrend wirkt – Sie bekommen Schritt für Schritt alle wichtigen Funktionen des Editors erklärt. Schließen Sie jetzt erst einmal das Browser-Fenster in der Mitte des Bildschirms und laden Sie den ersten Beispiel-Level (PCGamesTutorial1.un2) aus dem „Maps"-Verzeichnis von **Unreal 2**.



DER UNREAL-EDITOR IM ÜBERBLICK Lassen Sie sich beim ersten Start des UnrealEd nicht von den Menus und Fenstern erschrecken. Damit Sie sich besser zurechtfinden, haben wir für Sie das Wichtigste markiert.

Übersicht

Der Editor ist in vier große Sichtfenster eingeteilt, die die Spielwelt aus allen Blickwinkeln zeigen. In diesen Fenstern editieren Sie die Architektur des Levels und platzieren Gegenstände. Das Fenster links unten ist die 3D-Ansicht, der wir uns zuerst widmen wollen. Nachdem Sie den ersten Level geladen haben, sehen Sie hier einen grauen Raum, eine schwarze Wandverkleidung (die in den zweidimensionalen Ansichten als grünes Drahtgittermodell angezeigt wird) und einen roten Würfel, der ebenfalls als Drahtgitter erscheint. Der kleine Joystick markiert den Startpunkt des Spielers.

Wie man sich fortbewegt

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das 3D-Fenster (der Cursor verwandelt sich in ein dünnes Fadenkreuz) und drücken Sie die linke Maustaste. Jetzt ziehen Sie die Maus vor und zurück, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten – die Kamera fliegt dabei durch den Raum. Sie können sich auch nach rechts und links drehen, indem Sie die Maus nach rechts oder links ziehen.

2. Wenn Sie sich nicht bewegen, können Sie die Kamera in alle Richtungen drehen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung ziehen.

3. Um die Kamera hoch und runter zu bewegen, drücken Sie die linke UND rechte Maustaste gleichzeitig und ziehen die Maus vor und zurück. Seitwärts bewegen Sie sich, indem Sie die Maus bei gedrückten Tasten nach rechts und links ziehen.

4. Die 2D-Sichtfenster zeigen Ihren Level als Querschnitt, alle Gegenstände werden hier als Drahtgitter dargestellt. Sie bewegen sich hier ähnlich wie beim 3D-Fenster: Drücken Sie die linke ODER rechte Maustaste, während der Mauszeiger über dem Fenster schwebt, und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung. Die 2D-Sicht verschiebt sich entsprechend. Um zu zoomen, halten Sie beide Maustasten gedrückt und ziehen die Maus vor und zurück, die Sicht wird entsprechend hinein- und herausgezoomt.

5. Machen Sie sich mit der Navigation im Editor vertraut, indem Sie sich alle Gegenstände von allen Seiten anschauen. Übung macht den Meister.

Gegenstände selektieren und verschieben:

1. Um Gegenstände im Editor zu verschieben, benutzen Sie die „Shift"- oder „Strg"-Taste. Zentrieren Sie eines der 2D-Fenster um das grüne Drahtgitter. Lassen Sie alle Maustasten los (das Fadenkreuz wird wieder sichtbar) und bewegen Sie den Zeiger über das Drahtgitter. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand anzuwählen. Er wird jetzt in allen Sichtfenstern hell hervorgehoben.

2. Um die Wandverkleidung zu bewegen, drücken Sie die „Shift"-Taste und verschieben die 2D-Sicht wie gewohnt mit der Maus. Der angewählte Gegenstand wird zusammen mit der 2D-Sicht verschoben.



3. Sie können Gegenstände auch verschieben, ohne das Sichtfenster zu beeinflussen. Halten Sie die „Strg"-Taste gedrückt und ziehen Sie jetzt die Maus bei gedrückter linker Maustaste. Der Gegenstand bewegt sich in die entsprechende Richtung, aber die Sicht ändert sich nicht.

4. Um einen Gegenstand in einer 2D-Sicht zu drehen, benutzen Sie die rechte Maustaste. Wählen Sie einen Gegenstand aus und halten Sie die „Shif"-Taste sowie die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links ziehen, dreht sich der Gegenstand.

5. Die Doppelbelegung der Maustasten in UnrealEd kann für Anfänger recht verwirrend sein. Üben Sie also ruhig ein wenig, die Kamera und Gegenstände zu verschieben.



DER TEXTURE BROWSER Im Bild sehen Sie, wie man die Metall-Textur des Probelevels auf den Levelboden aufbringt.

BUILDER BRUSH Hier sehen Sie bildlich, wie Sie zwei Räume per Vertex Editing verbinden.

Grundsätze des Level-Designs

CSG steht für „Constructive Solid Geometry" und beschreibt die Methode, die UnrealEd zum Erstellen der Levels verwendet. Stellen Sie sich einen leeren **Unreal 2**-Level wie einen riesigen Klumpen Ton vor, welcher die gesamte Spielwelt ausfüllt. Um einen Raum zu erstellen, müssen Sie eine Höhle in diesem Klumpen erstellen und den Spieler dort hineinsetzen. Weitere Räume und Durchgänge bauen Sie, indem Sie zusätzliche Löcher aushöhlen und miteinander verbinden. Dieses Konzept sollten Sie sich stets vor Augen halten. Selbst riesige Außenlevels entstehen in **Unreal 2** erst dadurch, dass Sie einen sehr großen Innenraum in einem entsprechend großen „Klumpen Ton" erstellen und diesen dann mit Texturen, Bäumen und einem Himmel füllen

Brushes

Die Bausteine, die Sie zum Bauen der Welt verwenden, heißen Brushes. **Unreal 2** kennt zwei verschiedene Arten: „subtractive" (braun) und „additive". Mit braunen Brushes schneiden Sie Materie weg, mit blauen Brushes fügen Sie Materie hinzu. Später lernen Sie noch eine weitere Methode kennen, wie Sie Verzierungen in den Level einfügen. Unser derzeitiger Level besitzt bereits mehrere subtractive Brushes, die zwei Räume definieren.

Die Räume verbinden

1. Um beide Räume zu verbinden, müssen Sie einen Durchgang ausschneiden. Das passiert mit dem roten BuilderBrush. Sie benutzen diesen Builderbrush für alle CSG-Operationen.

2. Verschieben Sie den Builderbrush so weit nach rechts, dass er an die rechte obere Ecke des kurvigen Raumes anschließt (siehe Screenshot). Leider ist der Durchgang noch nicht lang genug, also müssen wir den BuilderBrush vergrößern.

3. Wählen Sie den Vertex-Editing-Modus, indem Sie auf dieses Symbol auf der rechten Seite klicken. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Haken, sobald Sie ihn über ein Sichtfenster bewegen. Jetzt benutzen Sie die Selektierbox, um eine Seite des BuilderBrushes zu verlängern: Drücken Sie gleichzeitig „Strg"-, „Alt"- und die linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor so über die 2D-Ansicht, dass Sie die linken Ecken des BuilderBrushes umschließen. Eine rote Box erscheint; wenn Sie die Tasten loslassen, werden alle Ecken selektiert, die sich innerhalb der Box befinden.

4. Ziehen Sie die gewählten Ecken nach links, indem Sie „Strg"-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.

5. Im Dropdown-Menü am unteren Bildschirmrand verringern Sie die Gittergröße von 16 auf 8. Benutzen Sie jetzt das Vertex-Editing-Tool erneut, um die beiden unteren Ecken des BuilderBrushes so weit nach unten zu ziehen, dass sie sich mit dem rechten Gang decken.

6. Der BuilderBrush ist jetzt so groß, wie er sein soll, wir müssen ihn nur noch von der Welt subtrahieren. Klicken Sie das Subtract-Symbol, ein neuer subtraktiver Brush wird erzeugt. Sie können ihn nicht sehen, weil der BuilderBrush darüber liegt.

7. Sie könnten den BuilderBrush aus dem Weg schieben, aber mit einem Klick auf den Cube Builder in der linken Leiste setzen Sie den BuilderBrush auf seine kleineren Startwerte zurück und lassen den neuen Brush darunter automatisch erscheinen.

8. Klicken Sie auf den „Build Geometry"-Button am oberen Bildrand (verwechseln Sie ihn nicht mit dem Cube Builder rechts!). Die BSP-Struktur des Levels wird neu kompiliert. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie später.

9. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn durch einen Klick auf den „Play Map!"-Knopf in der oberen Symbolleiste. Wenn Sie **Unreal 2** beenden, kehren Sie automatisch in den UnrealEd zurück. Sie können nun den Level „PCGamesTutorial2.un2" laden – sämtliche beschriebenen Arbeitsschritte sind in dieser Karte schon durchgeführt worden, so dass Sie Ihre Map damit vergleichen können.

Weiterführende Konzepte

Sie können jetzt auch versuchen, mit dem BuilderBrush Materie zur Welt zuzufügen. Dazu benutzen Sie den Add-Knopf, der sich rechts neben dem Subtract-Symbol befindet. Um einen Brush loszuwerden, löschen Sie ihn einfach mit der „Entfernen"-Taste.
Um die Resultate Ihrer Aktionen im Level zu sehen, müssen Sie öfters den „Build Geometry"-Button benutzen, um die BSP-Struktur des Levels neu zu berechnen. Gewöhnen Sie sich einfach an, nach jeder CSG-Aktion auf dieses Symbol zu klicken.

Texturen

Der Texturbrowser

Es wird Zeit, dem grauen Level etwas Leben einzuhauchen. Öffnen Sie den Texture Browser, das Symbol befindet sich am oberen Bildrand. **Unreal 2** fasst Texturen in größere Dateien zusammen, ähnlich einer ZIP-Datei. Mehrere Texturpakete sind bereits geladen, Sie benötigen das Paket AtlantisT. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü (dort wird momentan 343T angezeigt) und wählen Sie AtlantisT. Die Texturpakete sind in verschiedene Gruppen unterteilt; Sie suchen nach einem gekachelten Metallboden mit dem Namen „Metl_Floor-U00-G386v2". Er befindet sich in der Floor-Gruppe.

Die Textur auftragen

Klicken Sie auf eine beliebige Bodenfläche, so dass diese hervorgehoben wird. Jetzt klicken Sie im Browser auf die Textur und sie wird auf alle selektierten Flächen aufgetragen.

Die Textur bearbeiten

1. Um die Textur zu verändern, benutzen Sie das „Texture Properties"-Fenster, das Sie durch das „View->Texture Properties"-Menü oder die „F5"-Taste öffnen. Die Optionen zum Verschieben, Drehen und Skalieren finden Sie in der „Pan/Rotate/Scale"-Karteikarte. Dieses Fenster ist recht einfach zu verstehen, probieren Sie die verschiedenen Knöpfe einfach aus. Eine gute Übung besteht darin, die Textur um 90 Grad zu drehen und um den Faktor 0.5 zu verkleinern (Scaling/Simple->Apply).

2. Experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen und kleben Sie diese auf verschiedene Flächen. Ihr Ergebnis überprüfen Sie anhand des Levels „PCGamesTutorial3.un2".

Licht

Lichter platzieren

Um eine Lichtquelle zu platzieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige

Stelle des Bodens und wählen die Option „Add Light Here" aus dem Menü. Das Licht wird durch eine weiße Glühbirne angezeigt, die Sie nun beliebig im Level herumbewegen können. Verschieben Sie Ihr Licht so, dass es in der Mitte des Raumes schwebt.

Level vorberechnen

Jetzt ist es wieder an der Zeit, den Level zu kompilieren, damit das Licht auch sichtbar wird. Sie haben schon Bekanntschaft mit dem „Build Geometry"-Button gemacht. Diesmal benutzen wir seinen großen Bruder „Build All". Klicken Sie auf den „Build All"-Knopf am oberen Bildrand und warten Sie, bis der Editor den Level komplett kompiliert hat.

Wichtige Information!

Sie müssen den Level immer kompilieren, bevor Sie ihn spielen können. Eine genaue Erklärung dessen, was hinter diesem Vorgang steckt, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Prägen Sie sich das „Build All"-Symbol einfach als den magischen Knopf ein, der Ihren Level auf Vordermann bringt. Sie müssen ihn immer drücken, wenn Sie neue CSG-Operationen durchgeführt (addieren oder subtrahieren) oder Lichtquellen verändert haben.

Licht verändern

1. Das Licht ist zu weich und zu ausgeglichen, um einen wirklich dramatischen Effekt zu erzielen. Also werden wir seine Eigenschaften editieren.
Selektieren Sie das Licht und öffnen Sie dessen Eigenschaften („View"->„Actor Properties" oder „F4"). Das „DefaultProperties"-Fenster erscheint mit einer Unzahl von Untermenus. Klicken Sie auf das „+"-Zeichen neben „LightColor" und erhöhen Sie den „LightBrightness"-Wert auf 128. Jetzt öffnen Sie das „Lighting"-Untermenü und verringern den „LightRadius"-Wert auf 16.

2. Klicken Sie den „Build All"-Knopf. Jetzt ist das Licht um einiges heller, scheint aber nicht mehr so weit.

Lichtquellen duplizieren

1. Um den Raum auszuleuchten, sollten Sie mehrere kleine Lichter verteilen. Wählen Sie die erste Lichtquelle und duplizieren Sie diese mit der „Strg"- und der „W"-Taste (gleichzeitig drücken). Jetzt bewegen Sie das neue Licht zur linken Seite des Raumes und kompilieren den Level erneut. Leuchten Sie auf diese Weise den restlichen Level aus.

2. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn! Ein Beispiel für diesen Arbeitsschritt finden Sie im Level „PCGamesTutorial4.un2".

Weiterführende Konzepte

Buntes Licht bestimmen Sie durch die „LightColor"-Werte in den „DefaultProperties". Sie können dort ent weder Farben aussuchen oder die Werte von Hand eingeben. Ein rotes Licht hat zum Beispiel die Werte 128, 0, 0. Blau ist 128, 170, 127.

Dekorationen durch Static Meshes

Bislang haben Sie Ihre Umgebung ausschließlich aus subtraktiven und additiven BSP-Brushes gebaut. Die Hardware-T&L-Unterstützung der **Unreal**-Engine erlaubt es uns aber, sehr detaillierte Verzierungen in den Level einzubinden, die von der T&L-Einheit Ihres 3D-Chips in Windeseile gerendert werden können. In **Unreal 2** nennt man diese Dekorationen Hardware Brushes oder Static Meshes.
Die Wandverkleidung, die sich schon im Level befindet, ist ebenfalls ein Static Mesh. Static Meshes werden wie Gegenstände gehandhabt. Sie können sie also beliebig verschieben und kopieren – und genau das probieren Sie jetzt in Ihrem Test-Level aus.

Wände bauen

1. Selektieren Sie die Wand in der Top-Ansicht (wo sie als grünes Drahtgitter erscheint) und drücken Sie die „Strg"- und die „W"-Taste, um diese zu duplizieren. Schieben Sie die neue Wand so nach links, dass sie nahtlos an die erste Wand anschließt. Wiederholen Sie den Vorgang, um die letzte Lücke zu schließen. Der Raum ist genau so groß, dass drei Wände nebeneinander passen.

2. Jetzt wählen Sie alle drei Wandstücke gleichzeitig, indem Sie beim Anwählen die „Strg"-Taste gedrückt halten. Verdoppeln Sie die Wände („Strg"- und „W"-Taste drücken). Jetzt drehen Sie die Wandstücke um 180 Grad und schieben sie an die untere Seite des Raumes.

3. Kompilieren Sie den Level, damit das Licht die Wände korrekt trifft.

Die Decke

1. Hardware Brushes werden wie Texturen in Paketen gespeichert. Sie benutzen den Static Mesh Browser, um eine geeignete Decke für den Raum zu finden. Der Static Mesh Browser unterscheidet sich kaum vom Texture Browser. Öffnen Sie ihn und wählen Sie das AtlantisM-Paket aus dem Dropdown-Menü.

2. Momentan ist nur ein Teil des Archivs im Speicher, also müssen Sie das gesamte AtlantisM-Paket laden. Klicken Sie dazu auf das „Load Entire Package"-Symbol.

3. Suchen Sie in der BackHallway-Gruppe nach der „HallwayCeilingPart01HP"-Dekoration und heben Sie den Namen hervor. Jetzt klicken Sie im Level mit der rechten Maustaste auf den Boden und wählen „Add StaticMesh:,AtlantisM.BackHallway.HallwayCeilingPart01HP"".

4. Ihr neues Deckenstück befindet sich jetzt im Level, muss aber noch in die richtige Position gerückt werden. Benutzen Sie die Seitenansichten, um die Decke oben zwischen den beiden Seitenwänden zu platzieren. Wiederholen Sie den Vorgang zweimal, um die Lücke vollständig zu schließen.

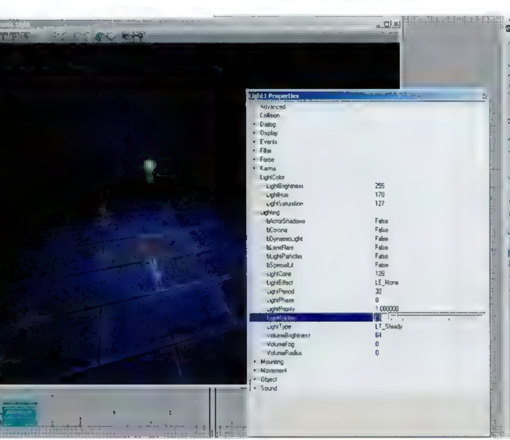
5. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Langsam, aber sicher sieht Ihre Map wie ein echter **Unreal 2**-Level aus! Sie können Ihr Ergebnis mit der mitgelieferten Datei „PCGamesTutorial5.un2" vergleichen.

Weiterführende Konzepte

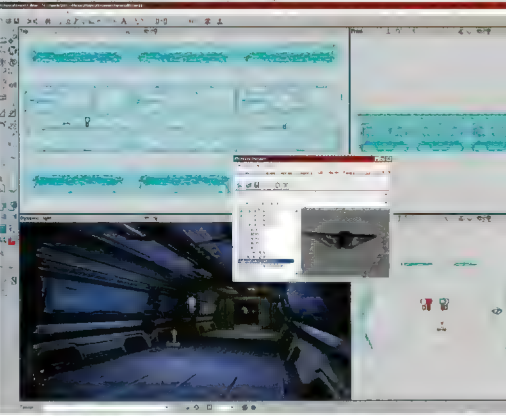
Sie haben Zugriff auf sämtliche Static Meshes, die für **Unreal 2** gebaut wurden – nutzen Sie sie! Den besten Überblick über die Auswahl an Static Meshes bekommen Sie, indem Sie das Spiel komplett durchspielen und sich alle Levels anschließend im Editor ansehen. Der „SolarisPCGames.un2 Level" wurde beispielsweise aus Teilen des Raumschiffs Atlantis, den Janus Labs und dem Sulferon-Level zusammengebaut.

Mover

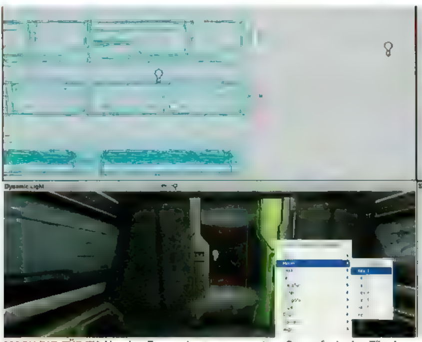
Der Durchgang am Ende des Raumes eignet sich hervorragend für eine Tür. Im „Janus Lab"-Level gibt es eine Tür, die wir für unseren Level stehlen werden.

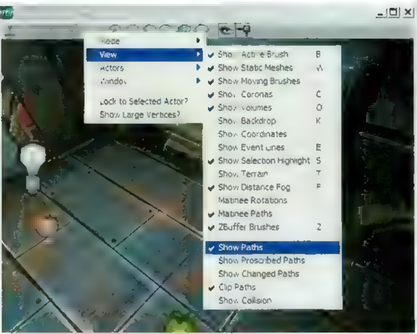


ES WERDE LICHT Hier editieren wir gerade den Radius einer Lichtquelle, die man im Editor anhand der grünen Glühbirne erkennt.



SCHRITT 4 Ordnen Sie die „Static Mesh"-Dekorationen in etwa so wie im Bild an, um anschließend einen detaillierten Raum zu erhalten.


MACH DIE TÜR ZU Um den Raum abzutrennen, setzen Sie einfach eine Tür ein und verpassen ihr die richtige Animation.



JA WO LAUFEN SIE DENN Um der künstlichen Intelligenz der Gegner auf die Sprünge zu helfen, müssen Sie Wegpunkte zur Orientierung platzieren.

Türrahmen

Bevor wir den beweglichen Teil der Tür erstellen, suchen wir einen geeigneten Türrahmen, der den Durchgang visuell etwas aufpeppt. Öffnen Sie im Static Mesh Browser die Datei Janus_M.usx. Suchen Sie in der Doors-Gruppe nach „M09DPlasLabDoor1b". Erzeugen Sie zwei Kopien und passen Sie diese in die Öffnung ein.

Mover erzeugen

1. Die Tür, die wir benutzen werden, trägt den Namen „M09DplasLabDoor1a" und befindet sich ebenfalls in der Doors-Gruppe. Sie können die Tür aber nicht einfach mit dem Static Mesh Browser in den Level einfügen, da Sie damit nur eine statische Verzierung erzeugen würden. Um einen Gegenstand beweglich zu machen, benutzen Sie eine neue Art von Brush: einen Mover.

2. Markieren Sie die Tür im Browser und klicken Sie auf das „Add Mover Brush"-Symbol in der rechten Leiste. Die Tür wird als Mover im Level platziert. In der 3D-Sicht sieht die Tür wie ein normales Static Mesh aus, aber in den Drahtgitteransichten der 2D-Fenster können Sie sehen, dass die Tür violett gefärbt ist.

3. Verschieben Sie die Tür so, dass sie exakt zwischen die Türrahmen passt. Sie müssen dazu die Gittereinstellung auf ein Pixel heruntersetzen.

Die Tür beweglich machen

Sie müssen der Tür mitteilen, in welcher Position sie geschlossen und in welcher Position sie geöffnet ist. Dazu benutzen Sie ein in der Spiele-Animation gebräuchliches Konzept: Keyframes. Jede Position der Tür wird durch einen Keyframe markiert. Die Tür ist standardmäßig geschlossen und befindet sich automatisch in Keyframe 0. Um die geöffnete Position zu bestimmen, benutzen wir Keyframe 1

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tür. Im Pop-up-Fenster bewegen Sie den Zeiger auf das „Mover"-Untermenü und wählen Key1. Die Tür befindet sich jetzt in Keyframe 1. Um die Position dieses Keyframes zu ändern, schieben Sie die Tür einfach in der Top-Sicht so weit nach unten, bis der Durchgang frei ist.

2. Um die Tür zwischen den Keyframes hin- und herzuschalten, benutzen Sie wieder das Pop-up-Menü. Wählen Sie unter Mover die Einstellung Key0. Die Tür springt ruckartig in ihre Ausgangsposition zurück.

3. Alle Mover sind per Default auf BumpOpenTimed gestellt und öffnen sich deshalb automatisch, wenn der Spieler sie berührt. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Wenn Sie im Level gegen die Tür laufen, öffnet sie sich für vier Sekunden und schließt sich danach wieder.

4. Dieser Level ist auch als „PCGamesTutorial6.un2" gespeichert. Schauen Sie sich ihn an.

Weiterführende Konzepte

Die Eigenschaften eines Movers verändern Sie in den „Mover"- und „MoverSounds"-Menüs der DefaultProperties. Um die Tür schneller oder langsamer gleiten zu lassen, verändern Sie den MoveTime-Wert. StayOpenTime bestimmt, wie lange die Tür im geöffneten Keyframe verweilt. Wenn sich die Tür durch einen Trigger öffnen soll, stellen Sie im „Object"-Menü den InitialState auf TriggerOpenTimed oder TriggerControl. Schauen Sie sich den SolarisPCGames-Level im Editor an, wenn Sie nach Beispielen für getriggerte Türen suchen.

Gegner und Pickups

Actor Browser

Bisher haben Sie ausschließlich Gegenstände platziert, die im „Plazierungs"-Menü bereits vorbestimmt sind: Light, PlayerStart etc. Um andere Dinge in den Level einzufügen, benutzen Sie den Actor Browser.

1. Öffnen Sie den Actor Browser, indem Sie auf die Schachfigur am oberen Bildschirmrand klicken. Die Actor-Klasse ist zusammengeklappt, also öffnen Sie sie mit einem Klick auf das „+"-Zeichen.

2. Jetzt wird es etwas abenteuerlich. Wir wollen einen Söldner in den Level setzen, müssen ihn aber erst einmal finden! Öffnen Sie das „Pawn"-Menü und kämpfen Sie sich Schritt für Schritt voran: „Actor"->„Pawn"->„LicenseePawn"->„U2Pawn"->„U2PawnBase"->„U2PawnBasic"->„U2PawnAdvanced". Geschafft! In der „U2PawnAdvanced"-Gruppe finden Sie die Klasse „*U2MercJapLight". Markieren Sie den Namen.

3. Sobald eine Klasse markiert ist, können Sie sie wie gewohnt im Level platzieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Boden klicken und „Add U2MercJapLight Here" wählen

4. Speichern Sie den Level und probieren Sie ihn aus. Sie sollten Ihn anschließend mit dem „PCGamesTutorial7.un2" vergleichen.

PathNodes

1. In einem simplen Level wie diesem werden die Gegner keine Schwierigkeiten haben, sich zurechtzufinden. In komplizierten Maps müssen Sie der künstlichen Intelligenz unter die Arme greifen. Sie tun'das, indem Sie ein Wegenetz aus PathNodes legen (Add PathNode Here). Der Wegpunkt wird als ein kleiner Apfel dargestellt. Scrollen Sie den Gang runter und platzieren Sie eine weite PathNode, bis der gesamte Level gleichmäßig vernetzt ist.

2. Das Wegenetzwerk muss vom Spiel vorberechnet werden. Sie tun dies mit dem altbekannten „Build All"-Knopf.

3. Um die Pfade im Editor anzuzeigen, benutzen Sie die Anzeigekontrollen der Sichtfenster. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des grauen Fensterrandes (z. B. neben das Joystick-Symbol) und wählen Sie „View"->„Show Paths"

4. Der fertige Level ist unter dem Namen „PCGamesTutorial7.un2" abgespeichert. Schauen Sie sich die Karte doch noch einmal an.

Weiterführende Konzepte

Sie benutzen den Actor Browser, um alle in **Unreal 2** verfügbaren Gegenstände im Level zu platzieren. Hier ist eine kleine Liste von wichtigen Dingen:

Waffen: Actor->Pickup->WeaponPickup->U2WeaponPickup
Munition: Actor->Pickup->Ammo->U2AmmoPickup
Lebens- und Schildenergie: Actor->Pickup->PowerUpPickup
XMP Pickups: Actor->Pickup->WeaponPickup->XMPPickup
XMP Einheiten: Actor->Pawn->StationaryPawn->DeployedUnit

Schlusswort

Übung macht den Meister – das Sprichwort trifft besonders auf eine derartig umfangreiche Materie wie den **Unreal 2**-Editor zu. Wenn Sie Spaß am Level-Design gefunden haben, bilden Sie sich im Internet weiter! www.unrealed.de bietet Ihnen Tutorials zu allen erdenklichen Themen in deutscher Sprache.

SolarisPCGames zeigt ihnen, was Sie mit Geduld und Spucke aus dem Tutorial machen können – studieren Sie die Map im Editor! Der Startkorridor wird Ihnen sicherlich bekannt vorkommen. Matthias hat ihn durch eine Abzweigung erweitert und Kisten, Lichter, Kabel etc. als Verzierung hinzugefügt. Auch der anschließende Raum ist aus der „PCGamesTutorial7"-Karte hervorgegangen. Matthias hat einfach Laborgeräte im Raum platziert und Fenster nach außen eingebaut, die umliegendes Terrain zeigen.

Battlefield 1942: Road to Rome

B

Wer bei Road to Rome an einen neuen Reiseführer für Italiens Hauptstadt denkt, hat sich kräftig geschnitten. Anstelle von Sonne, Strand und Antipasti erwarten den Spieler im neuen Add-on zu BF 1942 neue Maps, Fahrzeuge und Waffen. Klar, dass wir Ihnen die richtigen Tipps dazu liefern.

Schöne Aussichten

Wie spielen sich die neuen Karten?

Die sechs neuen Kriegsschauplätze sind geprägt durch bergiges und enges Gelände, steile Wände und schmale Brücken. Sie mussen die Fahrzeuge allesamt gut beherrschen, um nicht unverhofft in den Abgrund zu stürzen oder gegen eine Felswand zu knallen. Im Allgemeinen hinterlassen die Maps einen vielfältigeren Eindruck – es gibt auf jedem Schlachtfeld Schleichwege und Abkürzungen, die man taktisch hervorragend nutzen kann.

Aufgetankt

Klemmt mein Turm?

Liebhaber der gepanzerten Vehikel werden sich umgewöhnen müssen. Die neuen Panzer M3 Grant, M1 1-39 Carro Armato und das deutsche Sturmgeschütz haben kein voll drehbares Hauptgeschütz. Die drei Fahrzeug-Typen sind daher am effektivsten, wenn sie mit zwei Mann Besatzung gefahren werden. Natürlich erfordert dies ein diszipliniertes Teamplay.

Stellungsspiel

Was taugen die festen Geschütze?

Ebenfalls neu sind die festen Artilleriegeschütze (Britische AT-Gun/Deutsche Panzerabwehrkanone). Deren Feuerkraft ist sehr hoch und lässt selbst die starken Panzer schnell in die Knie gehen. Machen Sie nicht den Fehler, Artilleriestellungen direkt von vorne anzugreifen. Die Schutzeinrichtungen (Sandsäcke, Holzbarrikaden) fangen einen Großteil des Schadens ab. Von der Seite oder von hinten sind die Geschütze jedoch leicht zu zerstören.

Wenn Sie ein Artilleriegeschütz bedienen, ist es ratsam, die Kameraperspektiven durchzuschalten, da die Sichtfenster recht begrenzt sind. Fühlen Sie sich hinter Ihrem Geschutz nicht zu sicher – durch die Luken können Sie von gegnerischen Schützen aufs Korn genommen werden.

ACHTUNG: Artillerieschützen sind auf sich allein gestellt, es gibt keine Zielfunktion in Verbindung mit einem Aufklärer.

STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE

Panzerschlacht – „30 Tonnen Stahl unterm Hintern"

Waren im Hauptspiel die Panzerklassen auf jeder Seite noch identisch, ist es im Add-on etwas kniffliger geworden. Hier stellen wir Ihnen die neuen Gefährte mit ihren Stärken und Schwächen vor.

M1 1-39 Carro Armato

Der Kleinste und Schwächste unter den „Neuen". Sein großer Vorteil ist die Geschwindigkeit. Auf gerader Strecke macht er fast dem Jeep Konkurrenz und eignet sich daher hervorragend, um zum Beispiel schnelle Vorstöße zu gegnerischen Flaggenpunkten zu absolvieren. Die schnell feuernde Sekundarkanone räumt mit Infanterie oder leichten Fahrzeugen (Jeep) auf. Auch gegen Flugzeuge ist die Kanone recht effektiv. Im Kampf Panzer vs. Panzer hat der M1 schlechte Karten – selbst an der Frontseite ist die Panzerung nicht allzu stark. Sowohl das deutsche Sturmgeschütz als auch der Wolverine und der M3 haben mit dem M1 leichtes Spiel.



Deutsches Sturmgeschütz

Der zweitstärkste Panzer im Add-on. Die dicke Panzerung und die große Feuerkraft machen das Vehikel zu einem gefährlichen Gegner. Panzerabwehrsoldaten müssen schon im Team antreten, um mit dem Stahlmonster fertig zu werden. Die schwächste Stelle ist, wie bei allen Panzern, das Hinterteil. Beim direkten Panzerkampf fertigt das Sturmgeschütz den M1 oder den M3 in null Komma nix ab. Lediglich die schlechtere Wendigkeit macht das Sturmgeschütz verwundbar. Wenn Sie auf einen gegnerischen Wolverine treffen, müssen Sie sich vorsehen. Dessen Feuerkraft ist stärker, darüber hinaus ist er wendiger als das Sturmgeschütz und besitzt einen voll drehbaren Geschützturm.



M3 Grant

Auf der Alliiertenseite gibt es nur eine Neuerung – den M3 Grant. Er ist im Vergleich zum M1 der Achsenmächte etwas langsamer, dafür stärker gepanzert und wendiger. Gegen den Kampfkoloss Sturmgeschütz zieht er allerdings den Kürzeren.



M3 GMC

Das neue Kettenfahrzeug der Alliierten ist nicht zu verachten. Aufgemotzt mit einer 75-mm-Kanone sind sogar Angriffe auf Panzer möglich. Gute und wendige Fahrer erledigen damit locker den leichten M1-Panzer. Nur treffen lassen sollten Sie sich nicht, die leichte Panzerung hält nicht viel aus.

Neuerungen – „Irgendwas ist an den Dingern anders."

Dicke Haut – Im Vergleich zum Hauptspiel fällt auf, dass die starken Panzer M3 und Sturmgeschütz etwas schwerer zu knacken sind. Selbst an der schwächsten Stelle (Rückseite) brauchen Sie mehrere Treffer. Panzerabwehrsoldaten haben es damit ebenfalls schwerer und mussen vorsichtiger agieren und gut zielen. Sehr wirksam sind nach wie vor Sprengsätze, Minen und natürlich gut gezielte Bombenabwürfe.

Zweite Geige – Die MG-Bordschutzen waren bislang entweder masochistisch oder selbstmörderisch veranlagt. Ohne jeden Schutz gaben sie eine perfekte Zielscheibe ab. Im Add-on ist das anders – die Bordschutzen sind durch Bordaufbauten besser geschutzt.





FEUER FREI! Sobald die gegnerischen Heerscharen [illegible]

Ich pieks dich!

Bei den Soldatenklassen hat sich nicht viel getan; es gibt zwar neue Gewehre, allerdings unterscheiden die sich nicht besonders von den bisher bekannten Schießprügeln. Der Ingenieur hat jedoch eine interessante Neuerung – das Bajonett. Anstelle eines Kampfmessers schlummert im Waffen-Slot 1 besagter Aufsatz für den Karabiner. Wenn Sie nahe genug an Ihren Gegner herankommen, bedeutet ein gezielter Bajonettstich ein schnelles Ende.



Die Schlacht um Anzio – „Bei dieser Hafenrundfahrt bekommen Sie einiges geboten."

DIE INSEL IM FLUSS

Auch wenn es sich um keinen Eroberungspunkt handelt, die kleine Insel im Quadranten E-4 ist ein taktisch wichtiger Punkt. Mit den Flakgeschützen lassen sich sogar Boote und Landfahrzeuge gleichermaßen aufhalten. Damit sind Sie in der Lage, einen Vormarsch des Gegners aufzuhalten.

DER KURZE WEG

In den Hafengebieten sind die Brücken aufgrund der Panzersperren schwer mit Fahrzeugen zu passieren. Besser ist es, eine kurze Schwimmpartie einzulegen. Über die Treppen an den Kaimauern gelangen Sie schnell ins kühle Nass und auf die andere Seite.

HOCH IN DER LUFT

Im südlichen Hafengebiet finden Scharfschützen den perfekten Spielplatz vor – die Lagerkräne bieten ein großes Schussfeld bis auf die andere Flussseite.

ZU WENIG PLATZ

Flieger haben auf der kleinen Map nur wenig Raum zum Manövrieren. Ausladende Dogfights enden schnell in der Desertationszone und führen zum vorzeitigen Ableben. Gute Piloten nutzen das Flussbett und räumen im Tiefflug mit den Gegnern auf.

FLUSSFAHRT

Die Landungsboote eignen sich hervorragend, um schnell dem Flussverlauf zu folgen und gegnerische Punkte einzunehmen. Ist die Insel im Fluss vom Gegner besetzt, ist es schwierig, unbeschadet vorbeizukommen. Wenn Sie mit zwei Booten losfahren, sollte ein Teammitglied links und der Kollege rechts an der Insel vorbeifahren. Der Flakschütze auf der Insel muss sich nun für ein Ziel entscheiden – der zweite kommt auf jeden Fall durch.

ALLIIERTE: USA

(1) Einstiegspunkt West (D-6):
1x M7 Priest (Artillerie)
1x M3 Grant
1x Willys Overland Jeep
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
1x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
2x MG-Stellung

(2) Einstiegspunkt Ost (E-6):
1x M3 Grant
1x M3 GMC (Panzertruck)
1x British Mosquito (Flugzeug)
1x Willys Overland Jeep
1x MG-Stellung (außerhalb)
1x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)

(3) Eroberungspunkt West (D-5):
2x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
2x MG-Stellung
1x M3 Grant

ACHSEN: ITALIEN

(5) Einstiegspunkt Süd (C-4):
1x Hanomag Sdkfz. 251
1x M1 1-39 Carro Armato
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x SdKfz. 124 Wespe (Artillerie)
1x MG-Stellung (außerhalb)
1x Italian LCVP (Landungsboot)

(6) Einstiegspunkt Nord (C-3):
1x Messerschmitt BF-110
1x Sturmgeschütz
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x M1 1-39 Carro Armato
2x MG-Stellung
1x Italian LCVP (Landungsboot)

(3) Eroberungspunkt West (D-5):
2x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
2x MG-Stellung
1x M1 1-39 Carro Armato

Die Schlacht um Salerno – „Wir werden diesen Hügel nehmen, egal was es kostet!"

CHANCENGLEICHHEIT

Die Strategie ist sowohl bei den Alliierten als auch bei den Achsenmächten gleich. Lediglich die Sturmgeschütze verschaffen den Italienern einen großen Vorteil bei der Erstürmung der Bergfestung. Wer hier die Oberhand hat, ist im Vorteil.

SICHERN SIE SICH DIE EINSTIEGSPUNKTE

Holen Sie sich zuerst die beiden Punkte im Norden und Süden und schalten Sie die äußeren Panzerabwehrkanonen der Festung aus. Nur diese können die Einstiegspunkte direkt unter Beschuss nehmen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre angeschlagenen Panzer reparieren zu lassen, und bekommen immer frischen Truppennachschub.

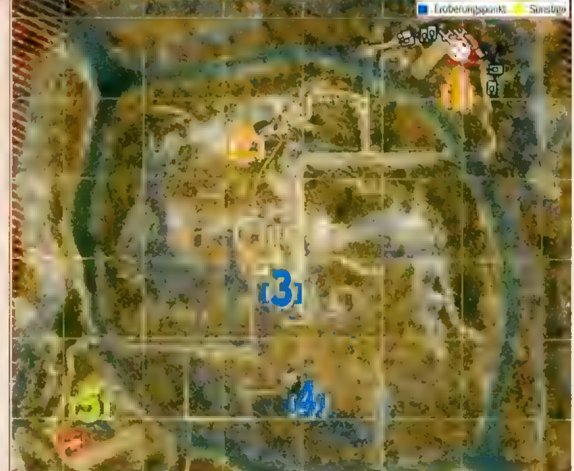
NEHMEN SIE DIE FESTUNG EIN

Der Hügel ist zwar mit weiteren PAK40, MG-Stellungen und Flakstellungen schwer befestigt, nichtsdestotrotz lässt er sich aufgrund mehrerer Umstände leicht einnehmen:

Erstens können die PAKs Sie nicht beschießen, wenn Sie dicht am Hang stehen. Die Rohre lassen sich nicht nach unten richten, so dass die Granaten in weitem Bogen über Sie hinwegpfeifen.

Zweitens ist das Gelände recht unübersichtlich. Sie kommen mit Fußtruppen von fast überall auf den Hügel und auch für Ihre Fahrzeuge gibt es genügend Möglichkeiten, im Gelände hochzufahren.

Zu guter Letzt hat Ihr Gegner, einmal abgeschossen, keine Möglichkeit, schnell Verstärkung zu bekommen, da die Flagge auf dem Berg keinen Einstiegspunkt hat.



ALLIIERTE: USA

(1) Einstiegspunkt Nord-Ost (nicht einnehmbar) (F-2):
2x P-51 Mustang
2x American M3 GMC
1x M7 Priest
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
2x M3 Grant
1x Willys Overland Jeep
2x MG-Stellung

(2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
1x Willys Overland Jeep
1x AT Gun „Howitzer" (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x Flak
4x MG-Stellung
6x Kanone
1x Reparaturplattform

(4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
2x Willys Overland Jeep
1x British AT Gun „Howitzer" (außerhalb)
1x Reparaturplattform

ACHSEN: DEUTSCHLAND

(5) Einstiegspunkt Süd-West (nicht einnehmbar) (B-7):
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1 1-39 Carro Armato
2x Sturmgeschütz
1x Hanomag Sdkfz. 251
2x Messerschmitt Bf-109e
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x MG-Stellung (außerhalb)

(4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x AT PAK 40 (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x AT PAK 40 (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x Flak
4x MG-Stellung
6x AT PAK 40
1x Reparaturplattform

B

Die Schlacht um Monte Santa Croce – „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst."

DIE STRATEGIE

Weder die Achsenmächte noch die Alliierten haben hier besondere Vorteile oder unterschiedliche Vorgehensweisen. Sichern Sie sich also möglichst schnell eine gute Position, die ersten Minuten können in diesem Szenario über Sieg oder Niederlage entscheiden. Übrigens lassen sich von Ihrer Basis aus direkt die Flugzeuge Ihres Kontrahenten zerstören, umgekehrt leider genauso. Die Flieger sind auf dieser Karte sehr wichtig, da Bodentruppen ohne sie erst lange Wege bis auf den Berg zurücklegen müssen.

LEBENSRETTENDE SOFORTMASSNAHMEN

Auf dieser Karte gibt es im Prinzip nur einen wirklich wichtigen Punkt: die zentrale Stellung auf dem Berg, die für Sie absolute Priorität haben sollte. Fliegen Sie am besten sofort dorthin und krallen Sie sich die Flagge. Von dort oben können Sie hervorragend „snipern", die Artillerie in Stellung bringen und alle anderen Flaggen erobern. Die Anlage ist leicht zu verteidigen und nur durch Flugzeuge effizient zu beharken. Die vorhandene Artillerie lässt sich nur mithilfe von Aufklärern gut einsetzen.

UNTERBRECHEN SIE DIE NACHSCHUBWEGE

Haben Sie den Berg erst mal unter Ihrer Kontrolle, so bietet der neutrale Punkt im Flussdelta eine gute Möglichkeit, nachrückende Truppen unter Beschuss zu nehmen, die über die Brücke vorrücken müssen. Die Stellung zu besetzen ist nur sinnvoll, solange Sie keine Feinde hinter sich haben, da Sie von hinten sehr verwundbar sind. Hier gewinnt nur, wer in einem gut organisierten Team spielt.

Alliierte / Achsen / Eroberungspunkt / Sonstige

2x PAK 40
1x Flak

ALLIIERTE: FRANKREICH

(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2)
1x Spitfire
1x Mosquito
2x M3 GMC
2x M3 Grant
2x Willys Overland Jeep MB
1x M7 Priest

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5)
1x Jeep
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x Jeep
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x M7 Priest
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x AT Gun „Howitzer"

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x AT Gun „Howitzer"

ACHSEN: DEUTSCHLAND

(9) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (D-2)
2x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1 1-39 Carro Armato
1x Bf 110
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Bf-109e

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x SdKfz. 124 Wespe
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x PAK 40

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x PAK 40

Die Schlacht um Monte Cassino – „Hoffentlich lohnt sich die Aussicht vom Gipfel."

SCHLÜSSELPOSITION FESTUNG

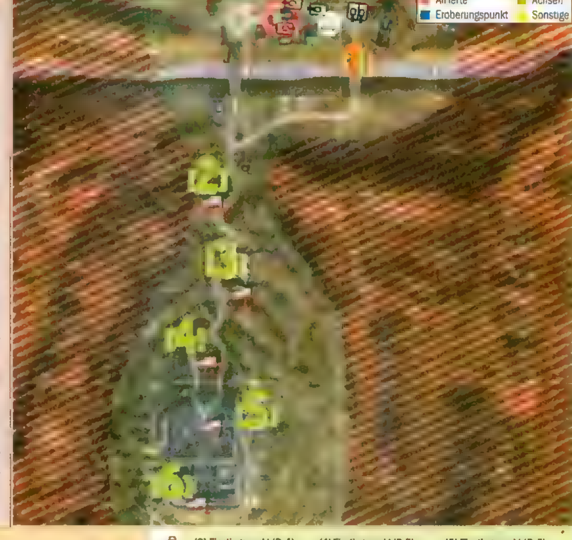
Versuchen Sie, mit einem Infanterietrupp schnell über die Ostbrücke vorzustoßen. Arbeiten Sie sich am östlichen Kartenrand bis zum Kastell vor. Es gibt oben zwei Mauereinbrüche, durch die Sie problemlos in die Burganlage einsteigen können. In der Regel werden Sie damit die Achsenmächte überraschen, deren Verteidigung hauptsächlich nach Norden hin ausgerichtet ist. Achsenspieler dürfen umgekehrt auf keinen Fall die Rückseite der Burg vernachlässigen. Bepflastern Sie die beiden Mauerlücken mit Sprengsätzen und legen Sie sich auf die Lauer. Sprechen Sie sich im Team nach Möglichkeit ab, wer welche Burgmauern besetzt, um in alle Richtungen sichern zu können.

ARTILLERIEKAMPF

Die Achsenmächte müssen so schnell wie möglich die vorgelagerten Geschützstellungen besetzen. Hauptziele sind natürlich die westliche Brücke und die Weggabelung in Quadranten D-3. Diesen Engpass müssen alle Alliierten passieren.
Aufseiten der Alliierten ist die Zusammenarbeit von M7-Priest-Schützen und Aufklärern am wichtigsten. Nur so können Sie gezielt die gegnerischen Geschützstellungen effizient ausheben. Ein stumpfes Anrennen mit allen Kräften macht nur Sinn, wenn Sie zahlenmäßig in der Überzahl sind oder gegen ein schlecht organisiertes Achsenteam spielen.

GRANATENHAGEL

Achten Sie als Verteidiger der Bergfestung auf die vielen Munitionskisten (zum Beispiel am Einstiegspunkt D/E-5) bei den Sandsackbarrieren. Hocken Sie sich dort direkt an eine solche Kiste und werfen Sie eine Handgranate nach der anderen den Hang hinunter. Ihr Vorrat wird permanent aufgefüllt. Die Gegner haben an diesem Dauerbeschuss heftig zu knabbern, selbst Panzer bekommen Sie so klein. Achten Sie nur darauf, nicht die eigenen Leute zu bewerfen, das gibt sonst großen Ärger.



ALLIIERTE: FRANKREICH

(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2):
2x M7 Priest
1x M10 Wolverine
2x M3-Grant

ACHSEN: DEUTSCHLAND

(2) Einstiegspunkt (D-4):
2x PAK 40

(3) Einstiegspunkt (D-5):
1x PAK 40

(4) Einstiegspunkt (D-5):
2x PAK 40
1x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe

(5) Einstiegspunkt (D-6)
1x MG-Stellung

(6) Einstiegspunkt (D-7)
1x MG-Stellung

Operation Baytown – „Sonne und Strand, Flieger und Flaks, was für eine Mischung."

BERGWANDERUNG

Das Plateaudörfchen der Achsenmächte scheint auf den ersten Blick uneinnehmbar. Achsenspieler müssen sich darauf einstellen, dass die Alliierten die Flugzeuge hauptsächlich dazu benutzen, über das Plateau zu fliegen und mit dem Fallschirm in die Basis einzuschweben. Der zentrale Kirchturm ist daher der beste Platz, um Fallschirmjäger abzufangen.
Alliierte Flieger müssen mit starkem Beschuss auf dem Plateau rechnen, daher ist es ratsam, die Insel aus östlicher oder westlicher Richtung anzufliegen. Steigen Sie erst weit im Süden aus dem Flieger und arbeiten Sie sich dann zu Fuß aus südlicher Richtung zum Plateau vor.

[illegible]

Eine echte Alternative bietet der Hang im Quadrat E-4. Mit einem Landungsboot gehen Sie an der Nordostspitze des Planquadrats an Land. Spurten Sie den Hang hoch – mit Anlauf oder mit Seitwärtsschritten schaffen Sie es direkt bis zum Flaggenpunkt in diesem Abschnitt. Diese Möglichkeit gibt es nur auf der Südinsel. Das nördliche Festland ist vor einem solchen Überraschungsangriff absolut sicher.

LUFTHOHEIT

Für beide Teams gleichermaßen wichtig ist die Übernahme bei der Flughäfen. Ein Team ohne Flieger hat es wesentlich schwerer, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, da nur der mühsame Weg entlang der Küstenstraßen und über die engen Brücken bleibt. Das dauert normalerweise viel zu lange und der Gegner fällt Ihnen dabei von den Bergen aus in den Rücken. Sprechen Sie sich daher im Team gut ab, wer zur Bewachung der Flughäfen zurückbleibt, und verteidigen Sie diese Punkte um jeden Preis. Eine perfekte Aufgabe für Scharfschützen.



Alliierte: England

(1) Einstiegspunkt West (B-2):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

(2) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
1x M3 Grant

(3) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

(4) Ruine im Norden (D-2):
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
1x Flak

Achsen: Italien

(5) Einstiegspunkt West (D-4):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

(6) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
1x M3 Grant

(7) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

Operation Husky – „Diese Landung habe ich mir auch anders vorgestellt."

STRANDBESUCH

Die Alliierten müssen sich als Erstes den Strandpunkt in D-6 sichern. Wird das Schlachtschiff unter Beschuss genommen, ziehen Sie es nach Osten in die Quadranten E-6/E-7. Dort ist es etwas geschützt. Am Strand sollten Sie wenigstens einen Aufklärer dabeihaben, der das Bunkergeschütz anvisieren kann. Schalten Sie es mit dem Schlachtschiff aus.

[illegible]

Die Alliierten müssen große freie Flächen passieren, hier kommen die Scharfschützen gut zum Einsatz, um Deckung zu geben.

FLUSSDURCHQUERUNG

Ein Knotenpunkt ist die große Steinbrücke im Norden. Wenn Sie dort ständig aufgerieben werden, laufen Sie zum Fluss runter und schwimmen auf die andere Seite. Sie können links oder rechts der Brücke zum anderen Ufer hinüberpaddeln. Alliierte postieren neben dem Brückenkopf Scharfschützen, um die MG-Nester hinter den Sandsäcken auszuschalten und Ziele für die Artillerie zu markieren.

BRÜCKENVERTEIDIGUNG

Die Achsenmächte könnten zwar Panzervorstöße aufhalten, wenn die Brücke vermint wird. Allerdings sind dann die eigenen Fahrzeuge abgeschnitten. Besser ist es, einen Panzer direkt an der Brücke zu postieren. Sie sehen auf jeden Fall einen anrückenden Gegner zuerst, wenn er über die Brückenkuppe kommt, das ist Ihr Moment zum Feuern. Auf dem Balkon im Haus nördlich der Brücke finden Sie ein fest montiertes MG und eine Munitionskiste. Von dieser Position aus lässt sich anrückende Infanterie gut abfangen. Scharfschützen sollten sich diesen Punkt gut merken.

Alliierte: England

(1) und (2) Einstiegspunkte auf USN Fletcher Class Zerstörer (D-7):
2x LCVP Higgins Boat
2x Artillerie
3x MG-Stellung
Wasserbomben

(3) Einstiegspunkt Süden, vor der Küste (C-6):
Fallschirmabsprung

(5) Neutraler Punkt (B-6):
1x Jeep

(4) Neutraler Punkt: Strand – nicht von Achse einnehmbar! (D-6):
1x M10 Wolverine
1x M3 Grant
1x M3 Half-Track
1x Flak

Achsen: Italien

(6) Einstiegspunkt Süd (D-5)
3x MG-Stellung

(7) Einstiegspunkt Mitte (C-5)
2x MG-Stellung
1x Bunkergeschütz

Zwischen (7) und (8):
2x MG-Stellung
2x Flak

(8) Einstiegspunkt Mitte (C-4):
3x MG-Stellung
1x SdKfz 124 Wespe

Zwischen (8) und (9)
3x MG-Stellung

(9) Einstiegspunkt Brücke (D-3):
1x Sturmgeschütz
1x MG-Stellung (Brücke)

10) Einstiegspunkt Brücke (östlich) (F-3):
2x MG-Stellungen
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Messerschmitt Bf 110
1x M1 1 39 Carro Armato
1x Hanomag Sdkfz. 251

Splinter Cell - Profi-Lösung

Wichtige Tipps

1. Verstecken Sie alle Körper in dunklen Ecken.
2. Sam steht nicht, er hockt – stehen Sie nur auf, wenn es unbedingt sein muss.
3. Experimentieren Sie herum – es gibt für jede Situation mehrere Lösungen.

Mission 1: Polizeirevier

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht in gehockter Stellung. Am Ende des Schachtes klettern Sie an dem Rohr hinauf. Auf dem Dach benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus auf der anderen Seite zu gleiten.

Die Flammenhölle

Verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen Sie dem Gang. Am Ende gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Geländer und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Dort betreten Sie den Flur und hangeln an dem Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Anweisungen, die Sie über Funk erhalten. Unterhalten Sie sich mit dem verletzten Kontaktmann und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Bleiben Sie vor dem folgenden Durchgang stehen und ziehen Sie Ihre Waffe. Durch die geöffnete Tür zerschießen Sie das Glasdach des nächsten Raumes, den Sie daraufhin unbeschadet durchqueren können.



SESAM ÖFFNE DICH Goodies und den PC für das Tor finden Sie in der Ecke hinter den Büschen.

Blausteins Appartement

Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Springen Sie von dort aus auf die gegenüberliegende Seite. Hinter der nächsten Ecke treffen Sie auf einen Gegner, der gerade telefoniert. Es gibt zwei gute Varianten:
Variante 1: Schleichen Sie sich in gehockter Stellung an ihn heran und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Kurz darauf öffnet ein Kerl die Tur, dem Sie einen Kopfschuss verpassen.
Variante 2: Keine Toten, keine Bewusstlosen – es ist nicht leicht, aber Sie können die Wachen komplett unberührt lassen und durch die Fenster ungesehen ins Haus einsteigen. Vorsicht: Die eine Wache patrouilliert im Haus. Sie können Lichter und vor allem den Fernseher zerschießen. Wenn Sie Lichtschalter betätigen, wird die Wache diese wieder einschalten.

Der erste Türcode

Im Haus hacken Sie sich zuerst in den Rechner unter dem Fenster im ersten Raum ein und holen sich dann das Medi-Kit aus dem Badezimmer. Hinter dem Gemälde im letzten Raum ist ein weiterer Computer versteckt, der einen Speicher-Stick mit dem Türcode birgt – 091772. Auf dem Balkon steigen Sie auf das Geländer zu Ihrer linken und gleiten am Seil auf die andere Seite. Rutschen Sie an dem Drahtseil des Fahrstuhls in die Tiefe und öffnen Sie die Dachluke des Lifts. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schießen Sie das Licht über der Treppe aus und schleichen Sie in die Nische, die sich rechts neben der Treppe befindet. Bei dem Müllcontainer finden Sie einige Objekte. Werfen Sie diese die Treppe vor dem Container herunter, um die Wachen abzulenken. Sobald eine Wache nach unten geht, können Sie diese im Schatten niederschlagen. Die Prozedur wiederholen Sie mit dem zweiten Polizisten. Verstecken Sie die Körper. Ganz Coole machen es so:

1. Eine Dose die Treppe runterwerfen.
2. Wenn eine Wache nach unten gegangen ist, ganz vorsichtig an der anderen vorbeischleichen und hinten im Schatten verstecken.

Die Patrouille

An der Ecke warten Sie, bis die Patrouille wieder in die andere Richtung geht, und schleichen unter dem Balkon hinter ihr her. In der nächsten Nische müssen Sie sich erneut verstecken, da die Patrouille nach kurzer Zeit den Rückweg antritt. Sobald diese an Ihnen vorbeigegangen ist, setzen Sie Ihren Weg fort. Gehen Sie um die Ecke und dann die Treppe nach oben.

Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – dort ist auch ein gut verstecktes Loch in der Mauer. Passen Sie auf den Typen am Fenster im ersten Stock auf und huschen Sie in die Büsche. Hier finden Sie im Computer einen Speicher-Stick mit dem Zahlencode für das Polizeirevier, zwei Medi-Kits und etwas 5,72-mm-Munition. Der Computer öffnet auch das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Schießen Sie die beiden Lampen neben dem Tor aus, damit Sie unbemerkt hindurchgelangen.

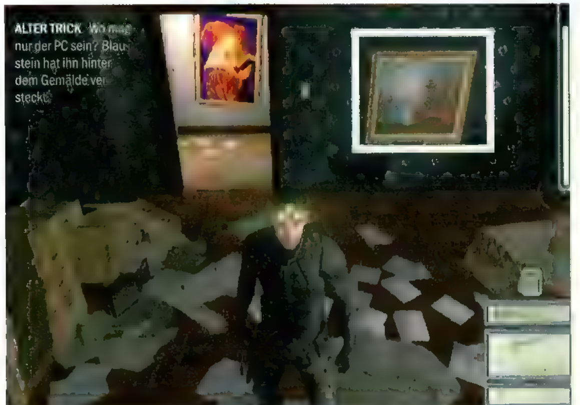
Gasse hinter dem Marktplatz

Hinter dem Tor gehen Sie schnell um die Ecke auf der rechten Seite. Den Zivilisten können Sie in Ruhe lassen, solange Sie unentdeckt bleiben. Schießen Sie unbemerkt die Lampen in der Gasse aus. An der nächsten Ecke steht eine Patrouille. Schlagen Sie diese nieder oder machen Sie es richtig cool: Springen Sie der Wache vom Müllcontainer aus auf den Kopf. Stecken Sie den Speicher-Stick ein. Folgen Sie der Gasse weiter.

Die Wache am Holzdach

Diesem Typen können Sie einfach eins überbraten. Cooler ist es jedoch, am Rohr auf das Holzdach zu klettern und der Wache am Ende auf den Kopf zu springen.


HEISSE SACHE Hän-


ALTER TRICK Wo mag nur der PC sein? Blaustein hat ihn hinter dem Gemälde versteckt.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Das Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und geben Sie die Kombination 5929 in das Zahlenschloss ein. Warten Sie am Anfang des Gangs, bis der Wärter in seiner Wachstube verschwunden ist. Schleichen Sie nun in den Gang. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchläuft, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper in der Wachstube. Hier holen Sie gleich noch einen Speicher-Stick aus dem PC.

Die Leichenkammer

Die nächste Tür öffnen Sie besser nicht, da sich dahinter nur ein Wachmann befindet. Schleichen Sie geduckt unter dem nächsten Fenster entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich erst einmal gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Anschließend nehmen Sie den Speicher-Stick aus dem Computer und öffnen die Tür zum Nebenraum. Bleiben Sie im Türrahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der Ecke. Jetzt können Sie unbehelligt den Raum betreten und das Medi-Kit nehmen. Nach einer kleinen Unterredung mit Ihrem Chef geht's weiter den Gang entlang.

In der Eingangshalle

Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen.

1. Stockwerk

Lassen Sie die beiden Schreibtischhengste in Ruhe. Schleichen Sie an ihnen vorbei und gehen Sie durch die erste Tür. Hier holen Sie sich einen S-Stick aus dem PC. Hinter der nächsten Tür schlagen Sie die Wache nieder und nehmen den S-Stick an sich. Benutzen Sie den PC. Hinter den nächsten beiden Türen finden Sie lediglich etwas Munition. Wenn Sie scharf darauf sind, müssen Sie zunächst die Typen an den Schreibtischen niederschlagen. Ansonsten verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind. Verlassen Sie das Polizeirevier durch die Doppeltür im Erdgeschoss.


VORSICHT KAMERA Die Kamera oben links ist nur schwer zu erkennen. Ein Schuss löst das Problem.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und seilen Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Im Raum dahinter warten Sie hinter dem Regal, bis der Offizier wieder an seinen Rechner zurückkehrt. Schleichen Sie sich dann von hinten an und zerren Sie ihn in den Schatten. Zerschießen Sie nun die Kamera und holen Sie sich den S-Stick aus dem Rechner.

Die Tiefgarage

Versuchen Sie erst gar nicht, die Lampen auf dem Flur zu zerstören. Schleichen Sie stattdessen von Schatten zu Schatten und öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Durch die Tür gelangen Sie in das Treppenhaus. Gehen Sie erst nach oben, um ein Medi-Kit zu holen, dann nach unten. **VORSICHT:** Auf den einzelnen Etagen befinden sich Überwachungskameras. Diese können Sie jeweils von der Treppe aus „erschießen".

Der Chauffeur

Sie können die Kamera ignorieren – gehen Sie einfach links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit eingeschaltetem Licht sehen. Ganz schön dunkel hier – setzen Sie das Nachtsichtgerät auf und schon sehen Sie, wie der Chauffeur zum Pinkeln in die Ecke geht. Greifen Sie ihn und erpressen Sie Informationen. Ist das erledigt, gehen Sie so zurück, wie Sie gekommen sind: leise und unauffällig. Der Wache vor dem Treppenhaus verpassen Sie eine Kopfnuss und schleppen sie in eine dunkle Ecke.

Zurück im Gang

Erledigen Sie die Wache und verstecken Sie diese in einer dunklen Ecke. Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Vergessen Sie nicht, die beiden Computer zu überprüfen. Es befindet sich jeweils ein Speicher-Stick in den Rechnern. Anschließend knacken Sie die zweite Tür mit Ihrem Dietrich.

Küchendienst

Auf dem Balkon wenden Sie sich nach links und klettern auf die Brüstung. Von dort aus springen Sie an die Regenrinne über Ihnen und hangeln sich bis zu dem geöffneten Fenster. In der Küche warten Sie so lange, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie sie gegen die Kunststofflamellen der Tiefkühlkammer. Da beide Köche neugierig sind und nachschauen, woher das Geräusch kommt, können Sie sich an ihnen vorbei zur Tür schleichen.

Lass das Licht aus!

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Nachdem Sie die Küche verlassen haben, betritt ein Soldat den Raum, um das Licht einzuschalten. Warten Sie, bis er am Lichtschalter steht. Schleichen Sie sich dann von hinten an und verpassen Sie ihm einen Hieb ins Genick. Den bewusstlosen Soldaten verstecken Sie anschließend hinter der Theke.

Lasernetz deaktivieren

Verlassen Sie die Kantine und gehen Sie leise die Treppe hinab. Unten wartet schon eine Wache darauf, von ihrer Schlaflosigkeit erlöst zu werden. Als Nächstes ist die Wache dran, die eine Etage tiefer vor dem Schreibtisch steht. Gehen Sie die linke Treppe hinab und links um die Treppe herum. Bevor Sie dieser Wache Ihren Pistolengriff an den Schädel knallen, müssen Sie sie in eine dunkle Ecke zerren. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer, um die Lasersperren zu deaktivieren. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner. Vergessen Sie hinterher nicht, ihm das Medi-Kit abzunehmen.

Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen drei Wachen in den Hof. Sie müssen auf die gegenüberliegende Seite rechts – dort ist ein Gitter, an dem Sie nach oben durch ein Fenster in den nächsten Raum gelangen.

Speicher-Stick

Wenn Sie unbedingt einen Speicher-Stick wollen, müssen die drei Wachen auf dem Hof dran glauben – einer trägt einen Stick bei sich.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür und nehmen Sie den Einweg-Dietrich an sich. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen Sie zum Fahrstuhl. Mit ihm geht's zur nächsten Etage.

2. Stockwerk

Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, gehen Sie nach links und setzen den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür ein. Im Büro hacken Sie sich in das System und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür. Darin befinden sich ein Medi-Kit und etwas Munition. Klettern Sie die Steigeisen hinauf und öffnen Sie die Luke. Sie befinden sich nun auf dem Dach.

Nikoladzes Computer

Lassen Sie sich an dem Schornstein zum nächsten Fenster hinab. Achten Sie darauf, dass die Wache im Inneren nicht in Ihre Richtung schaut. Sobald sie Ihnen den Rücken zudreht, pumpen Sie sie mit Blei voll. Die Sam-Fisher-Ethik verbietet natürlich solch eine Bleiverschwendung und rät eher zu einem sauberen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer.

Variante 1: Verstecken Sie sich in der Ecke des Raums und ballern Sie jeden über den Haufen, der durch die Tür kommt. Sie können natürlich auch die Splittergranaten einsetzen.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Sobald der Alarm ausgelöst wurde, lassen Sie sich am Fenster hinabfallen und halten sich so lange am Sims fest, bis die Wachen den Raum wieder verlassen haben. Anschließend holen Sie noch weitere Informationen aus Nikoladzes und dem zweiten Rechner.

Speicher-Sticks

Optional können Sie auch noch zwei weitere Speicher-Sticks aus den Laptops in der Kantine holen. Dafür müssen Sie allerdings zuerst die Wachen aus dem Weg räumen.

Die Flucht

Verlassen Sie das Büro erst, wenn sich alles wieder beruhigt hat. Gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. An der Wand hängt ein Medi-Kit. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihre Kontaktperson.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie sich an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container müssen Sie sich rechts hinabfallen lassen und die Kante greifen. Hangeln Sie sich nun unter dem Container entlang. Gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite und krabbeln Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf und betreten Sie den Steg. Sehen Sie die Funken über dem Metallschrank? Da müssen Sie rauf. Springen Sie an das Rohr über Ihnen und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen und schlagen sie per Sprungattacke bewusstlos. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie deshalb so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt. Diese besitzt einen Speicher-Stick.

Wasserschaden

Gehen Sie zu der Stelle, an der zwei Soldaten einen Eingang bewachen. Hinter Ihnen befindet sich eine Wasserpumpe, die Sie per Schalter an der Seite aktivieren können – damit locken Sie die beiden Wachen vom Eingang weg. Gehen Sie zur vorherigen Ecke zurück und warten Sie, bis die beiden Genies neben den roten Rohren stehen. Nun müssen Sie nur noch auf eines der Rohre schießen und schon haben Sie zwei Probleme weniger und einen Speicher-Stick mehr.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Nachdem die Techniker-Soldaten-Polonaise nicht durch die Küchentür gekommen ist, kehrt sie wieder um. Warten Sie im Schatten, bis der Tross durch die nächste Tür gegangen ist und eine Explosion die Plattform erschüttert. Gehen Sie raus und durch die Feuersbrunst. Hinter dem Feuer steht ein Generator. Wenn Sie draufklettern, gelangen Sie an ein Rohr, an dem Sie sich in den nächsten Raum hangeln können. Beseitigen Sie dort den ersten Gegner hängenderweise mit Ihrer Waffe. Hier finden Sie Munition und zwei Medi-Kits.

Feuerwechsel

Zwei Schuss reichen vollkommen! Der erste auf ein Fass vor Ihnen, der zweite auf das Fass neben dem Soldaten auf der Plattform links über Ihnen. Wenn kein Gegner mehr steht, holen Sie sich den Speicher-Stick von der Plattform. Hier oben gibt es im Raum noch ein Medi-Kit und beim toten Techniker einen Einweg-Dietrich. Laufen Sie die Treppe hinab. Auf der nächsten Ebene schicken Sie den Soldaten von der Treppe aus ins Nirwana, gehen durch die Tür und nehmen das Medi-Kit links.

Welche Tür darf es denn sein?

Gehen Sie auf die rechte Tür zu. Diese ist zwar verschlossen, kann aber mit einem Dietrich geöffnet werden. Die linke Tür dagegen führt in eine Sackgasse. Falls Sie schon durch die linke Tür gegangen sind und die Flammen Ihnen den Rückweg versperren, hier ein kleiner Tipp: Schießen Sie auf die Rohre mit der Aufschrift „Heating Water Supply". Das austretende Wasser löscht die Flammen. Folgen Sie dann nur noch dem Gang und schnappen Sie sich den Techniker – er flieht nach unten. Nehmen Sie zuerst den Speicher-Stick und anschließend den Aktenkoffer.

Mission 4: CIA-Hauptquartier

Der Ventilator

Schalten Sie das Nachsichtgerät ein und folgen Sie dem Zaun auf der linken Seite einmal um das Areal herum. Am Ende erreichen Sie einen umzäunten Bereich. Klettern Sie über den Zaun. In der Mitte befindet sich ein großer Generator. Steigen Sie darauf und springen Sie zu dem Vorsprung an der Wand. Von dort aus erreichen Sie das linke Gitter des Ventilators, das Sie auf der rechten Seite öffnen müssen. Nun können Sie das Gebäude betreten.

Kellergeschoss

Springen Sie leise von der Plattform nach unten und lokalisieren Sie die Wache.

Variante 1: Warten Sie, bis der Techniker im Gang verschwunden ist, und folgen Sie ihm. Verstecken Sie sich in einer dunklen Ecke und warten Sie, bis der Arbeiter den Rückzug antritt. Überwältigen Sie den Mann, sobald er sich in Ihrer Nähe befindet.

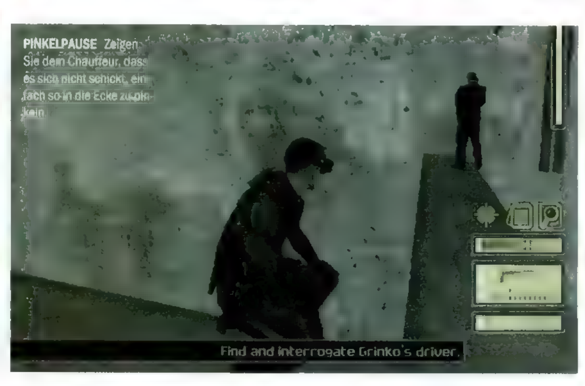
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Klettern Sie das Gitter hinauf und wechseln Sie auf die andere Seite. Warten Sie so lange am Zaun, bis der Techniker unter Ihnen steht. Nach einer gut platzierten Sprungattacke geht er zu Boden.

Im Treppenhaus

Sie müssen am Ende des Gangs auf die Kamera achten. Warten Sie vor dem letzten Lichtkegel, bis die Kamera in die andere Richtung zeigt. Jetzt können Sie zur Treppe huschen. Bleiben Sie im Schatten und beobachten Sie die Wache eine Etage höher. Wendet sich die Wache ab, müssen Sie auf Samtpfoten die Treppe hoch. Auf dem ersten Treppenabsatz und ganz oben haben Sie genug Schatten, um sich zu verstecken – nutzen Sie diese Ruhepunkte. Wenn die Wache vom Fenster zur gegenüberliegenden Treppe geht, folgen Sie ihr und schlagen zu. Vergessen Sie nicht den Speicher-Stick.

Raus aus dem Keller

Nachdem Sie die Wache unter der Treppe versteckt haben, prüfen Sie an der nächsten Ecke,



PINKELPAUSE Zeigen Sie dem Chauffeur, dass es sich nicht schickt, einfach so in die Ecke zu pinkeln.

ob die Luft rein ist. Ist das der Fall, schieben Sie die flexible Optik unter der Tür auf der rechten Seite durch. Betreten Sie den Raum, sobald die Patrouille ihn verlassen hat. Im Raum werfen Sie einen Blick auf den Monitor, um einen Speicher-Stick zu erhalten. Nehmen Sie außerdem die Munition und das Medi-Kit an sich

Metalldetektor

Öffnen Sie vorsichtig die Tür und beobachten Sie den Soldaten, den Sie durch die Scheibe im gegenüberliegenden Raum sehen. Sobald dieser sich abwendet, schleichen Sie nach rechts durch den Metalldetektor und in den nächsten Raum

Handy-Mann

Nachdem Sie die Metalldetektoren passiert haben, gelangen Sie in eine große Halle. Warten Sie, bis der Handy-Mann den Raum verlässt. Schleichen Sie nun rechts im Schatten bis zum zweiten Wachmann. Hier steht eine Getränkedose – werfen Sie die Dose in den Schatten, um dort die Wache auszuknocken. Noch cooler ist natürlich, hinter dem abgelenkten Wachmann in den Fahrstuhl zu schlüpfen. Fahren Sie im Fahrstuhl nach unten.

Über dem Serverraum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann kam. Der Computer birgt einen Tür-Code. Verlassen Sie im Anschluss wieder den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung.

Einfach und genial!

Achten Sie auf die Wache, die hier patrouilliert. Wenn Sie nach links gehen, kommen Sie in einen Raum mit einem Wachmann. Hier ist ein Lichtschalter. Lassen Sie zunächst die Finger davon.

1. Schleichen Sie an der Wand entlang bis zur Tür. Per Dietrich knacken Sie das Schloss und schnappen sich dann die Goodies.
2. Gehen Sie zum Lichtschalter – wenn Sie ihn betätigen, kommt die Wache und kriegt prompt einen Genickschlag. Verstecken Sie den Körper in der Kammer.
3. Warten Sie – der Techniker kommt auch hierher.
4. Die Patrouille können Sie auch hierher locken, indem Sie das Licht ausschalten, sobald sie am Fenster vorbeigeht.
5. Holen Sie sich aus der kleinen Kammer noch ein Medi-Kit und zwei Taser.

Zurück an der T-Kreuzung

Gehen Sie jetzt in die andere Richtung. Sie müssen dank Ihrer Effizienz nur noch die eine Wache im gläsernen Büro überwältigen. Vergessen Sie nicht, das Licht auszuschalten. Auf dem S-Stick ist der Code für die nächste Tür. In der Abstellkammer nebenan finden Sie noch einen Einweg-Dietrich

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Öffnen Sie aber erst dann die Tür, wenn der Techniker zwischen den Regalen steht.

Im Archiv

Verstecken Sie sich zuerst hinter den Ordnerschränken und warten Sie, bis der Techniker wieder zwischen den Regalen steht. Schleichen Sie sich dann hinter dem Agenten entlang zum Durchgang. Im nächsten Raum finden Sie ein Medi-Kit und einen Computer samt Speicher-Stick. Geben Sie die Nummer in das Türschloss ein – 110598.

Im Lager

Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab.
Variante 1: Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmknopf und deshalb die höchste Priorität. Der zweite Arbeiter verkriecht sich derweil oberhalb der Treppe und wartet auf die erlösende Kopfnuss.
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Warten Sie an der Ecke des ersten Regals, bis der Arbeiter verschwindet, und schleichen Sie in den Schatten. Dort warten Sie auf seine Rückkehr und nehmen ihn in den Schwitzkasten. Wenn Sie ihn zum nächsten schattigen Plätzchen verfrachtet haben, können Sie den zweiten in Ruhe beiseite räumen. ACHTUNG: Diese Variante ist sehr schwer und nichts für schwache Nerven.

Ihr treues Schießeisen

Oberhalb der nächsten Treppe liegt das SC-20K in einem der Regale. Nehmen Sie es an sich und füllen Sie Ihr Inventar mit der beiliegenden Munition

Vor dem Serverraum

Gehen Sie nach dem Gang in den Raum nach links. Zuerst müssen Sie den Anzugträger bewusstlos schlagen. Stopfen Sie sich dann das Medi-Kit in die Tasche und nehmen Sie eine Dose. Nach dem Gespräch mit Lampert treffen Sie auf zwei Patrouillen. Wenn die eine um die Ecke verschwunden ist, werfen Sie die Dose in den nächsten Schatten. Die Wache erledigen Sie entweder in gewohnter Manier oder mit dem Taser. Im ersten Büro auf der linken Seite befindet sich ein Speicher-Stick im Computer. Schalten Sie jetzt auch noch die Patrouille aus.

Im Serverraum

Hinter der Glastur offnen Sie die rechte Tur mit der Kombination 2019. Springen Sie auf das Geländer. Wenn der Techniker unter Ihnen entlangläuft, springen Sie ihm auf den Kopf und verstecken ihn in einer dunklen Ecke. Danach hauen Sie den zweiten Techniker im Serverraum um und verstecken ihn ebenfalls. Hacken Sie sich nun in den Server in der Mitte des Raumes.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang nach links. In der Toilette nehmen Sie das Medi-Kit. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Bei dem ganzen Metall, das Sie bei sich tragen, kommen die Detektoren natürlich nicht in Frage. Setzen Sie stattdessen den Pförtner mit einem Taser außer Gefecht und klettern Sie durch das Fenster. Nachdem Sie dem Bewusstlosen die Tasche abgenommen haben, schalten Sie das Licht aus.

In der Halle

Sie können hier alle Lichter ausschießen und so Ihre Qualitäten als Scharfschütze unter Beweis stellen. Einfacher und schneller ist es jedoch, wenn Sie immer rechts an der Wand entlanglaufen. Weichen Sie der Patrouille aus und gehen Sie am Kopierraum vorbei, wenn der Agent wegschaut. Gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite und zur Hälfte die Treppe hinab. Warten Sie, bis die Kamera nicht mehr auf Sie gerichtet ist, und löschen Sie das Licht mit Blei. Geben Sie bei der Tür die Kombination 110700 in das Schloss ein und öffnen Sie die Tür.

Kaltgetränke sind schädlich

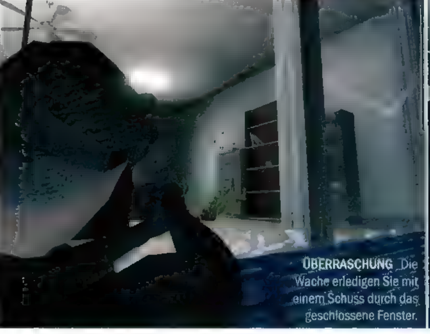
Öffnen Sie die nächste Tür und verstecken Sie sich in der Ecke. Den Agenten schalten Sie aus, wenn dieser sich ein Getränk vom Automaten holt. Im zweiten Raum stecken Sie die Fackel ein und nehmen den Speicher-Stick aus dem Computer. Bei der automatischen Kanone schnappen Sie sich weitere Fackeln. Wer mag, wirft eine Fackel vor die Kanone – der beobachtete Effekt ist später durchaus von Nutzen. Benutzen Sie den Dietrich an der verschlossenen Tür und steigen Sie in den Fahrstuhl.

Tonstudio

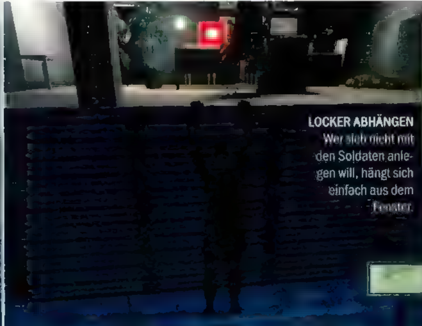
Pressen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Im nächsten Raum gehen Sie zu der Tür mit der Nummer 509 und knacken diese mit dem Dietrich. Auf den Festplatten der beiden Computer finden Sie jeweils einen Speicher-Stick. Anschließend infiltrieren Sie das angrenzende Büro von Dougherty und überprüfen seinen Computer. Verlassen Sie dann das Büro und gehen Sie den Gang auf der linken Seite entlang.

Hörsaal

Hinter der ersten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Dieser Weg erspart Ihnen



ÜBERRASCHUNG Die Wache erledigen Sie mit einem Schuss durch das geschlossene Fenster.



LOCKER ABHÄNGEN Wer sich nicht mit den Soldaten anlegen will, hängt sich einfach aus dem Fenster.

die Kamera und den Wachmann am Ende des Flurs. Gehen Sie rein und schleichen Sie in die Reihe zwischen den Sitzen – ganz oben würden Sie entdeckt werden, weil Sie vor den Projektor kommen. Warten Sie nun, bis Pause ist. Die beiden Agenten verlassen den Raum, die Wache an der Tür geht zum Projektor. Sie können jetzt in aller Ruhe die Tür knacken und anschließend verschwinden.

Dougherty verfolgen

Wenn Sie den Hörsaal verlassen, ist Dougherty entweder noch im Aufenthaltsraum oder schon weiter links den Gang runtergegangen. Er trinkt kurz am Wasserspender und geht dann durch eine Tür mit Codeschloss. Entweder huschen Sie direkt nach ihm durch die noch geöffnete Tür oder Sie gehen in den Raum 101 auf der rechten Gangseite. Die beiden Agenten stört es nicht im Geringsten, wenn Sie kurz an den Rechner gehen und den Turcode 0614 entwenden.

UFO Sightings Office

Ein Hauch von **Akte X** – über das Büro nach der Codetür links kommen Sie noch an ein paar Goodies. Den Code für die Tür müssen Sie in der E-Mail lesen, die Sie aus dem PC nehmen. Er lautet 020781. Sie finden drei Haftkameras und zwei Taser.

Zugriff

Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Nachdem Sie Ihren unfreiwilligen Gast erstmal sicher verstaut haben, nehmen Sie sich dieser Patrouille an. Oder schießen Sie im Raucherzimmer die Lichter aus und schleichen Sie mit Dougherty auf dem Rücken an der Wache vorbei. Sie müssen schräg gegenüber auf den Steg.

Lagerraum

Gehen Sie die Treppe runter und deponieren Sie Dougherty unter der Treppe. Machen Sie auf den Stufen ein bisschen Lärm – schon kommt ein Techniker angelaufen, den Sie schlafen legen. Die zweite Wache im nächsten Raum können Sie konventionell oder mit einem coolen Sprung von einem der Generatoren erledigen. Holen Sie sich den Taser vom Regal.

Exfiltration

Drei Wachen stehen noch zwischen Ihnen und dem Lieferwagen. Die erste erledigen Sie vom oberen Treppenabsatz mit dem Taser, den Sie eben gefunden haben. An die Wache an der Rampe im hinteren Teil schleichen Sie sich am besten von unten an – steigen Sie dazu die Leiter runter. Alternativ konnen Sie auch einen sehr gewagten Sprung vom Geländer ausführen, wenn die Wache unten vor der Treppe steht. Der gesprächige Agent ist gar kein Problem – er dreht Ihnen den Rücken zu. Holen Sie Dougherty und liefern Sie ihn bei den Kollegen vom NSA am Lieferwagen ab. Mission erfolgreich.

Extra-Tipp

Die Wache im hinteren Bereich können Sie umgehen. Stellen Sie sich mit Dougherty auf den Schultern mit dem Rücken zur Leiter. Wenn Sie jetzt die Waffe ziehen, fällt Ihr Opfer in die Tiefe. Ganz schön robust gebaut, der Gute.

Mission 5: Kalinatek-Gebäude

Erster Kontakt

Laufen Sie zu dem gelben Wagen und verschanzen Sie sich dahinter. Warten Sie dort so lange, bis der Gegner vor dem Wagen steht und Ihnen den Rücken zudreht. Schnappen Sie ihn von hinten und schleifen Sie ihn hinter den Wagen. Dort schlagen Sie ihn nieder, nehmen Ihre Waffe in die Hand und warten auf die zweite Wache. Pumpen Sie sie mit Blei voll



KLETTERMAXE Steigen Sie auf den Generator und hangeln Sie sich dann am Rohr in den nächsten Raum.

und holen Sie das Medi-Kit aus dem kleinen Schuppen.

Der Ausgang

Schleichen Sie die Treppe hinauf und hinter den gelben Wagen. Schnappen Sie sich die Wache und zerren Sie sie in das Treppenhaus. Dort geben Sie ihr eins mit der Pistole über den Kopf und nehmen die Tasche. Wieder zurück beim gelben Wagen, nehmen Sie eine Flasche und werfen Sie zu den Holzkisten neben dem Schuppen. Da die Wachen ihren Posten verlassen, können Sie hinter dem Transporter zu den Kisten gehen und hinaufklettern. Durch das Fenster geht es weiter.

Der Kran

Vor dem Fenster steht ein Kran, auf den Sie klettern müssen. Wenn das erledigt ist, springen Sie an das Metallrohr über Ihnen und hangeln auf die andere Seite. Nach einer kleinen Gleiteinlage stehen Sie auf einem Podest. Springen Sie von dort aus an die Dachkante des Gebäudes. Der Schornstein bietet einen hervorragenden Halt zum Abseilen. Unten angekommen, springen Sie von der Wand ab, damit die Scheibe unter Ihnen zerspringt. Nach kurzer Zeit betritt eine Wache den Gang. Folgen Sie ihr und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie nicht, die Tasche an sich zu nehmen.

Metalldetektoren

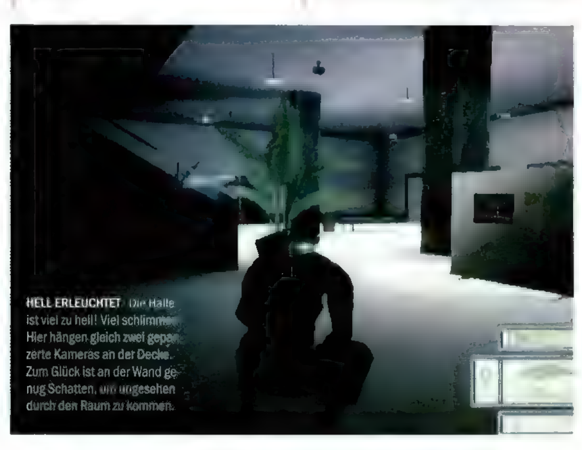
Schon wieder wird der Weg durch diese lästigen Sicherheitsanlagen versperrt. Wer also nicht alle Waffen ablegen möchte, der muss die Kombination 97531 in den Zahlenblock eintippen. Im nächsten Raum nehmen Sie die Munition vom Schreibtisch

Scherben machen Lärm

Schalten Sie im nächsten Raum das Nachtsichtgerät ein. Steigen Sie auf die Kiste, die sich rechts neben Ihnen befindet Von dort aus erreichen Sie das Rohr, an dem Sie sich über die Scherben hinweghangeln können. Achten Sie nur darauf, dass Sie leise landen, wenn Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

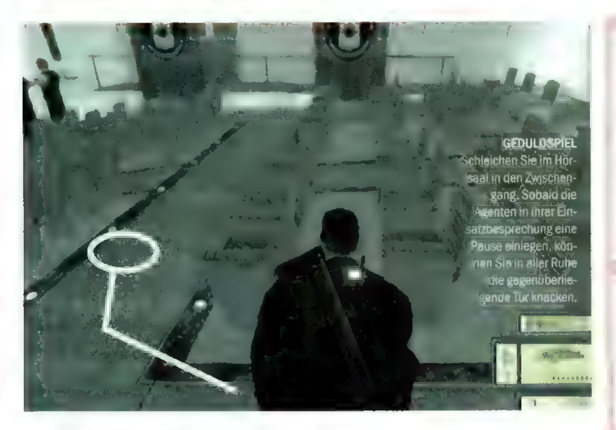
Gute Mine zum bösen Spiel

Im Aquariumsraum gehen Sie zum Lichtschalter und machen nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang. Nehmen Sie das SC-20K zur Hand und schalten Sie in den Scharfschutzen-Modus. Mit einem Treffer geht die Mine in die Luft und die beiden Gauner geben ein nettes Lagerfeuer ab. Nachdem Sie den Raum verlassen haben, gehen Sie rechts in den Gang und nehmen das Medi-Kit von der Theke. Die letzte Wache überzeugen Sie mit bleiernen Argumenten. Schalten Sie nun noch das Licht aus und nehmen Sie den



HELL ERLEUCHTET Die Halle ist viel zu hell! Viel schlimmer: Hier hängen gleich zwei gepanzerte Kameras an der Decke. Zum Glück ist an der Wand genug Schatten, um ungesehen durch den Raum zu kommen.

S



GEDULDSPIEL Schleichen Sie im Hörsaal in den Zwischengang. Sobald die Agenten in ihrer Einsatzbesprechung eine Pause einlegen, können Sie in aller Ruhe die gegenüberliegende Tür knacken.

beiden Minenopfern die Taschen ab. Weiter geht's zum Fahrstuhl.

Büro-Terror

Zerschießen Sie aus dem Fahrstuhl heraus die beiden Leuchtreklamen auf der gegenüberliegenden Seite. Steigen Sie aus dem Schacht und warten Sie auf die Wache. Diese erledigen Sie entweder mit einem gezielten Schuss aus der Pistole oder einem kräftigen Hieb. Den zweiten durchsieben Sie mit dem Sturmgewehr. Nehmen Sie dann die Splittergranaten vom Tisch in der Ecke.

Wer anderen eine Grube gräbt

Laufen Sie bis zu der blau leuchtenden Wand und nehmen Sie das Sturmgewehr zur Hand. Schalten Sie den Zoom ein und zielen Sie auf die Haftmine, die ein paar Meter den Gang hinunter an der Wand klebt. Nun warten Sie so lange, bis die beiden Wachen direkt daneben stehen, und jagen die Mine samt Wachen in die Luft.

Die Programmierer

Gehen Sie links in den brennenden Raum. In der hinteren Ecke hocken zwei Programmierer, die durch zwei Haftminen in Schach gehalten werden. Schleichen Sie langsam an die Minen heran und entschärfen Sie die Sprengkörper, wenn das Lämpchen grün leuchtet.

Die Bombe tickt

Laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür mit der Kombination 33575. Beim nächsten Feuer müssen Sie schleichen, da sich eine Mine an der Wand befindet. Versierte Schützen können die Minen natürlich auch mit einer Kugel zur Detonation bringen. Schleichen Sie weiter bis in den nächsten Raum. Sämtliche Minen sind in der Nähe eines Durchgangs platziert. Durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und laufen Sie dann den Flur hinab bis zur verschlossenen Tür. Knacken Sie das Schloss mit dem Dietrich und betreten Sie den Raum. Zwischen dem lodernden Feuer steht ein Metallschrank. Klettern Sie darauf und deaktivieren Sie auf der anderen Seite die Bombe. Alternativ können Sie auch eine Rolle durch die Flammen machen.

Zuschauerraum

Schleichen Sie in das Auditorium. Dort schnappen Sie zuerst den Kerl hinter der Glasscheibe und schleifen ihn in den dunklen Gang. Wenn Sie ihn dort niederschlagen, hört das die zweite Wache nicht. Wiederholen Sie das mit der Wache auf der Treppe.

Keller

Gehen Sie rechts neben dem Rednerpult vorbei und hinter die Trennwand. Dort lassen Sie sich über den Vorsprung fallen und halten sich fest. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie sich wieder hoch und warten, bis beide Wachen die Treppe hinaufgestürmt kommen.
Wenn die Luft rein ist, lassen Sie sich leise auf die Treppe fallen. Im Keller schießen Sie zwei Lampen aus und warten auf die Wache. Geben Sie ihr eins über den Schädel und legen Sie den Schalter für die Stromversorgung um. Stecken Sie sich auch die Munition und das Medi-Kit ein, die auf dem Tisch liegen.

Zuschauerraum Teil 2

Da Ihnen die Wachen alle den Rücken zudrehen, können Sie die Typen einen nach dem anderen aus dem Weg räumen. Achten Sie nur darauf, dass die Wache in der Loge nicht gerade in Ihre Richtung schaut. Wenn Sie die ersten beiden erledigt haben, überwältigen Sie den Aufpasser in der Loge und nehmen ihm den Speicher-Stick ab. Darin finden Sie die Zahlenkombination für die Tür – 1250.

Foyer

Gehen Sie die Treppe hinauf und löschen Sie die Lichter in der Sitzecke. Nehmen Sie dann Ihre große Wumme in die Hand und verpassen Sie dem Kalinatek-Schergen einen roten Punkt auf der Stirn. Den zweiten strecken Sie ebenfalls mit dem Sturmgewehr nieder. Wenn Sie auf pyrotechnische Effekte stehen, können Sie auch eine Splittergranate benutzen.

Der Verwundete

Sprechen Sie mit dem verwundeten Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zudreht. Verpassen Sie ihr in diesem Augenblick ein Ringflächengeschoss und setzen Sie dann schnell zum finalen Schlag an. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer und holen Sie anschließend den Programmierer dazu. Nun können Sie noch ein paar Sätze mit dem Verwundeten reden, bevor er nie mehr etwas sagt.

Die Brandtüren

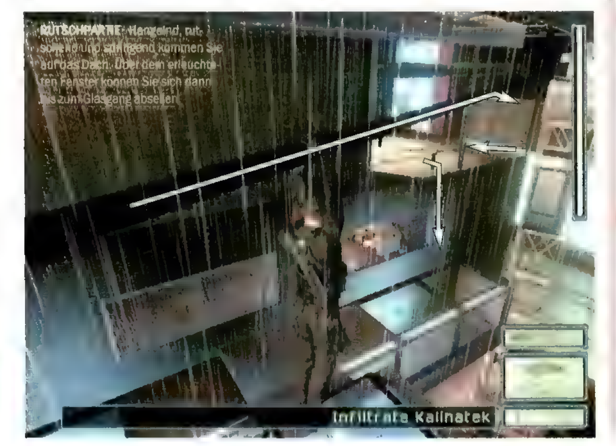
Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Nehmen Sie dann die Tasche an sich und benutzen Sie den Computer.

Pinkelpause

Warten Sie in der Bar, bis die beiden Gestalten mit ihrer Unterredung fertig sind. Schleichen Sie rechts neben der Bar entlang in Richtung Toiletten. Unterbrechen Sie dort gewaltsam die Wache beim Urinieren und schleppen Sie sie in eine der Kabinen. Klettern Sie dann in den Lüftungsschacht und zeigen Sie dem Schurken auf der anderen Seite, dass Blei stärker ist als ein Schädelknochen. Nehmen Sie die Tasche und unterhalten Sie sich mit Ivan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Zerschießen Sie die Lampe auf der linken Seite und schauen Sie sich nach der Dreiergruppe um. Werfen Sie eine Granate in den Pulk und sammeln Sie die Tasche ein. Klettern Sie dann über die nächste Wand und danach über die Kisten auf ein kleines Dach. Sobald Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen, erscheinen zwei Wachen. Warten Sie, bis sich die beiden vor die Wand stellen, und werfen Sie eine weitere Granate. Falls einer die Explosion überlebt, erledigt Ihr Sturmgewehr den Rest. Nehmen Sie noch die Munition an sich und setzen Sie Ihren Weg fort.



RUTSCHPARTIE: Hangelnd, rutschend und springend kommen Sie auf das Dach. Über dem erleuchteten Fenster können Sie sich dann bis zum Glasgang abseilen.

Kampf im Rohbau – Teil 1
Sobald Sie den nächsten Raum betreten, laufen drei schwer bewaffnete Jungs in den Nebenraum Verschanzen Sie sich hinter der Scheibe und erledigen Sie einen nach dem anderen mit Ihrer SC-20K. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Im folgenden Raum finden Sie neben einigen Splittergranaten noch zwei Medi-Kits.

Kampf im Rohbau – Teil 2
Betreten Sie den Raum und gehen Sie gleich hinter dem Pfeiler in Deckung. Verlassen Sie die Deckung immer nur auf der rechten Seite. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät, falls Sie einen Gegner nicht ausmachen können. Wenn Sie die drei Gegner ausgeschaltet haben, können Sie Ihren Weg fortsetzen.

Kampf im Rohbau – Teil 3
Nehmen Sie eine Granate in die Hand und gehen Sie zu dem Durchgang. Am Ende des Gangs sehen Sie drei Gegner stehen. Werfen Sie eine Granate in die Gruppe. Eine zweite Granate schmeißen Sie zwischen sich und die Angreifer, für den Fall, dass einer in Ihre Richtung läuft. Wenn Sie den Raum auf der rechten Seite betreten, finden Sie etwas Munition für Ihre Pistole. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie an dessen Ende sehr langsam. Dort sind einige Haftminen verteilt. Warten Sie in dem großen Raum, bis die Wache hereinkommt. Sobald sie den Raum wieder verlasst, verfolgen Sie sie und schlagen sie nieder. Im nachsten Raum finden Sie 5,56-mm-Munition und ein Medi-Kit.

Kampf im Rohbau – Teil 4
Gehen Sie in den Eingang, aus dem es rot scheint. Schleichen Sie den hell beleuchteten Gang bis zum Ende und rüsten Sie Ihre Knarre mit Tasern aus. Setzen Sie zuerst die stationäre Wache unter Strom. Sobald die zweite Wache auftaucht, wiederholen Sie die Prozedur. Den Gegner auf dem Gerüst können Sie gemütlich ausschalten, wenn er die Leiter hinabsteigt.

Der Hubschrauber
Sobald die Zwischensequenz vorüber ist, bewegen Sie sich langsam um die Ecke. Dabei haben Sie die SC-20K im Anschlag. Benutzen Sie die Zoomfunktion, um die Gegner auf dem Gerüst zu beseitigen. Am Ende brauchen Sie nur noch über die Leitern auf das Gerüst zu klettern und die Plattform zu erreichen.

Mission 6: Chinesische Botschaft

Die Wachposten
Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Vorsicht, am Ende der Gasse befinden sich zwei Wachmänner! Schleichen Sie hinter die Kiste zu Ihrer Rechten und warten Sie, bis die Patrouille nach rechts aus dem Bild läuft. Jetzt von hinten an den anderen Wächter schleichen, ihn packen und in die schattige Nische zurückschleppen. Nachdem Sie den Kollegen ins Land der Träume befördert haben, finden Sie einen S-Stick. Huschen Sie zum zweiten Wachposten, schlagen Sie ihn k. o. und deponieren Sie ihn bei seinem schlafenden Kumpel. Da Sie nun alleine sind, können Sie zum Gebäude mit dem brennenden Ölfass eilen und die Leiter hochklettern.

Das Gebälk
Vor Ihnen liegt ein eingerüstetes Haus. Sobald die Wachen Ihnen den Rücken zukehren und weit genug entfernt sind, schleichen Sie sich über die Balken, bis Sie eine Leitung über Ihnen entdecken. Hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum Gebäude gegenüber.



LETZTE SEKUNDE Sie kommen grade noch rechtzeitig, um den Mord an Ivan zu vereiteln. Erledigen Sie den Terroristen mit einem gezielten Schuss.

Simse und Wachen
Freuen Sie sich, denn zu Ihrer Rechten finden Sie ein Medi-Kit. Stehlen Sie sich über den Sims und machen Sie mit Anlauf einen Kerzensprung zum anderen Mauervorsprung hinüber. Am Ende springen Sie hinab in den sicheren Schatten zwischen den beiden Containern Warten Sie, bis die Wachen in eine andere Richtung blicken, und flitzen Sie durch die Zaunoffnung Ihnen gegenüber. Jetzt nichts überhasten. Sie haben genug Zeit, um abzuwarten, bis die Gegner weit genug entfernt sind. Links von Ihnen finden Sie einen Abwasserschacht, den Sie hinabklettern mussen.

Die Kanalisation
Nachdem Sie im Domizil der Ratten angekommen sind, schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein. Gehen Sie den Abwasserkanal entlang und biegen Sie an der Kreuzung links ab. Nach kurzer Zeit erscheinen drei Wachposten. Benutzen Sie die Rauch-Granate und die Burschen begeben sich in die Horizontale. Bei einem der Träumer finden Sie einen der begehrten S-Sticks. Einstecken und weiter den miefenden Kanal entlang. Auf der linken Seite finden Sie eine Stahltür, hinter der Sie ein Medi-Kit finden. Hinter der nächsten Biegung müssen Sie eine weitere Stahltur passieren. Nach ein paar Schritten finden Sie eine Leiter, die Sie auf die Straße zurückbringt.

Das offene Fenster
Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei emsige Patrouillen, die über ein blendendes Gehör verfügen! Steigen Sie also vorsichtig aus dem Gully und verstecken Sie sich hinter dem Vorhang. Passen Sie auf, dass Sie auf keinen Kiesel treten. Beobachten Sie die beiden während ihres Rundgangs und warten Sie auf den Moment, in dem das Duo von Ihnen wegsieht. Jetzt huschen Sie zum Baugerüst hinüber und klettern Sie die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Hohe über die Holzbohlen und finden ein offenes Fenster – nichts wie hinein! In der linken Ecke finden Sie einen Stahlträger, über den Sie nach oben gelangen. Hören Sie sich an, was der Agent zu sagen hat, und gehen Sie ins Freie. Auf dem Dach finden Sie ein Medi-Kit und Munition. Mithilfe der Seilwinde auf dem Stahlgerust können Sie sich vom Gebäude abseilen.

Auf zur Leiter
Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Sobald die Patrouille an Ihnen vorbeikommt, verpassen Sie ihr eines über den Schädel und schnappen sich den S-Stick. Gehen Sie nun nach draußen und zerschießen Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Hauserwand gegenüber und klettern nach oben. Direkt über Ihrem Kopf wartet bereits die nächste Leiter auf Sie, die es zu erklimmen gilt. Am Ende der Leiter müssen Sie auf die Holzbohlen zu Ihrer Rechten springen. Vorsicht! Die Holzbohlen geben gerne Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen mussen. Im Inneren des Hauses treibt sich ein Gegner herum – seien Sie also auf der Hut. Versuchen Sie ihm aus dem Wege zu gehen und den Balkon zu erreichen. Sollte er Ihnen zu nahe kommen, demonstrieren Sie ihm Ihren Taser und entwenden Sie den S-Stick.

Der weiße Transporter
Vernichten Sie die Lampe auf dem Balkon. Um das Drahtseil zu erreichen, müssen Sie auf die Holzboxen klettern. Jetzt können Sie geschmeidig zu dem Vorsprung auf der anderen Straßenseite hinübergleiten. Springen Sie auf die Straße und halten Sie sich so lange im Schatten auf, bis alle Wachen von der Bildfläche verschwunden sind. Nun gehen Sie nach rechts und biegen bei der nächsten Möglichkeit links ab. Die Gittertür am Ende des Durchgangs wird von einem Feind bewacht. Sie haben zwei Möglichkeiten:

Variante 1 - Die brutale Art: Wählen Sie ein Ringflächengeschoss an und huschen Sie in den Schatten links neben der Gittertür. Sobald die Wache um die Ecke kommt, füttern Sie sie mit den Ringgeschossen und verstecken ihren Körper an einem schattigen Plätzchen. Jetzt können Sie seelenruhig zum weißen Transporter schlendern.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Warten Sie, bis der Kerl Ihnen den Rücken zukehrt, und schleichen Sie ihm nach. Jetzt klettern Sie die Leiter nach oben und schleichen den Sims entlang, bis Sie eine Leiter entdecken, die wieder nach unten auf die Straße führt. Sobald sich der Wächter wieder Richtung Gittertür bewegt, schnellen Sie von der Leiter und gehen nach rechts zum weißen Transporter. **TIPP:** Ganz nach dem Motto „Alles Gute kommt von oben" können Sie dem ahnungslosen Tropf mit einer Sprungattacke vom Sims aus eine schone Überraschung bescheren.

Zugang zur Botschaft
Halten Sie sich rechts vom Lieferwagen und huschen Sie in den Schatten direkt vor Ihnen. Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie einen sicheren, dunklen Weg über die Straße erken-

S

nen. Eilen Sie zur Wand hinüber und begeben Sie sich vorsichtig in Richtung Schranke. Während der Pförtner die Papiere des LKW-Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Wie Sie bestimmt bemerkt haben, wimmelt der Innenhof nur so von Patrouillen und Wachhunden. Jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren. Auf leisen Sohlen begeben Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen wegläuft, eilen Sie zum nächsten Anhänger links von Ihnen. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, wittern Sie die Köter und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange Ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch das Flusschen waten.

Abgehörte Telefonate

Gehen Sie in Richtung Haupteingang. In der Zwischensequenz werden Sie Zeuge eines Telefonats. Wählen Sie das Lasermikrofon und richten Sie es auf das Fenster. Nachdem Sie die Informationen erhascht haben, warten Sie, bis eine Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikro auf die Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Jetzt ist es Zeit zu fliehen. Warten Sie, bis das Wachpersonal Richtung Hof sieht, und schleichen Sie am Haupteingang vorbei. Hinter dem Wachhäuschen können Sie ein Rohr hochklettern und über die Mauer steigen. Auf der anderen Seite wartet zu Ihrer Linken eine attraktive Informantin auf Sie.

Mission 7: Schlachthof

Schluss mit lustig! Die Terroristen sind drauf und dran, Soldaten zu exekutieren. Da verliert selbst Herr Fisher seine guten Manieren. In diesem Level werden Sie ausführlichen Gebrauch von Ihrer Schusswaffe machen – und das nicht, um Lichter auszuschießen. Verstecken Sie alle Ihre Opfer – auch wenn niemand mehr in der Nähe ist, bekommen Sie später die Nachricht, dass Leichen gefunden wurden, wenn sie nicht versteckt waren.

Drei Hofwachen

Sie haben die Wahl – erledigen Sie die drei Wachen lautlos im Fisher-Style oder greifen Sie lieber gleich zum Schießeisen? Für die Lautlosen:
1. Klettern Sie direkt am Startpunkt über den Zaun und dann sofort auf den Block mit dem Gatter zu Ihrer Linken. Vorsicht: Die Jungs hier sind enorm geräuschempfindlich. Lassen Sie sich lautlos am langen Ende wieder auf den Boden fallen. Jetzt können Sie der ersten Wache hinterherschleichen, zupacken und sie an den Startpunkt befördern, wo es dann eine Kopfnuss gibt. Nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche!
2. Schleichen Sie hinter der Wache, die im linken Teil des Hofs patrouilliert, her. Verstecken Sie sich hinter den roten Fässern bei dem Schalter. Sobald die andere Wache auf dem Weg zum Häuschen ist, können Sie zuschlagen.
3. Schleichen Sie unbemerkt am Zaun entlang bis zum Häuschen. Auf dem hinteren Ende der Patrouille erwischen Sie auch Wache 3 ohne Probleme.

Wachhäuschen

Gehen Sie nun noch in das Häuschen, schnappen Sie sich das Medi-Kit und holen Sie den Speicher-Stick aus dem Rechner. Gehen Sie gleich wieder raus und springen Sie vom Müllcontainer aus über die Wand.

Der verminte Hof

Bevor es richtig gemein wird, schalten Sie erstmal die Wache aus – warten Sie dazu, bis diese an den Computer im Häuschen geht. Der Hof selber birgt gleich drei Gefahren: Suchscheinwerfer, Wachen und Minen. Letztere erkennen Sie durch Ihre Thermalsicht als pulsierende Punkte am Boden. Gemein ist jedoch, dass Sie so zwar die Minen, nicht aber die Suchscheinwerfer erkennen. Die Wachen auf den Balkonen können Ihnen nichts anhaben, solange Sie den Scheinwerfern ausweichen – und auch wenn Sie beide Soldaten erledigen, schlägt der Alarm an, sobald Sie im Lichtkegel stehen. Pfeifen Sie also auf Lautlosigkeit.

So geht's!

Sie starten am Zauneingang. Am Ende jedes Schrittes sind Sie in Sicherheit und können die Umgebung mit der Thermalsicht nach Minen absuchen und sich umschauen.
1. Vom Eingang aus huschen Sie zu den Kisten mit den Fässern daneben – Ducken nicht vergessen.
2. Sobald der Scheinwerfer vorbei ist, klettern Sie auf die Kisten, drehen sich um 90° nach links, hüpfen wieder runter und nehmen links von der einzelnen, schräg stehenden Kiste wieder Deckung. Hocken Sie sich so hin, dass Sie den linken Teil des hinteren Balkons einsehen konnen.
3. Wenn Sie scharf darauf sind, alle S-Sticks zu bekommen, muss jetzt die Wache am hinteren Balkon dran glauben. Sie sind hinter der Kiste in Sicherheit und können in aller Seelenruhe zum Kopfschuss ansetzen. Genug Zielwasser und eine ruhige Hand vorausgesetzt, findet die Wache am linken Ende des Balkons die letzte Ruhe.
4. Warten Sie erneut den Scheinwerfer ab und laufen Sie dann am Zaun entlang bis zu dem Container. Hier sind Sie sicher. Wenn Sie mit dem Rücken zum Zaun stehen, setzen Sie die Thermalsicht auf. Bis zur Lampe ist der Weg minenfrei.
5. Sie müssen jetzt beide Scheinwerfer abwarten und bis zum Container laufen. Kurz vor dem Lichtkegel der Lampe bleiben Sie stehen.
6. Sobald der Scheinwerfer vorübergezogen ist, klettern Sie in den Container und gleich wieder raus. Jetzt noch schnell an die Wand spurten und Sie sind in Sicherheit.
7. Schauen Sie mit dem Rücken zur Mauer nach rechts. Sie sehen eine hohe Kiste und daneben einen weißen Zementblock. Die Ecke zwischen Kisten und Block ist Ihr nächster sicherer Punkt
8. Jetzt klettern Sie über die hohe Kiste und laufen zur Wand direkt vor Ihnen. Fast geschafft! Vorsicht: Die Tür sieht verlockend aus, ist aber vermint. Also in die andere Richtung, immer an der Wand lang, bis Sie durch die Öffnung in einen Raum mit zwei Müllcontainern kommen. Jetzt müssen Sie nur noch über den Container in den Schacht oben springen.

Die Antenne

Auf dem Dach geht das Licht abwechselnd an und aus. Auch wenn hier oben niemand ist, werden Sie entdeckt, wenn Sie sich im grellen Scheinwerferlicht in der Nähe der Oberlichter befinden. Um das Ganze noch komplizierter zu machen, ist es unmöglich, auf dem Metalldach lautlos zu sein – Sie müssen die Betonstreben benutzen. Wenn Sie einmal Lärm machen, hält man Sie für eine Ratte. Erst beim zweiten Mal wird Alarm gegeben.
1. Vom Lüftungsschacht machen Sie einen beherzten Schritt nach vorne – jetzt hocken Sie auf der zweiten Strebe.
2. Sobald das Licht aus ist, können Sie um das erste Oberlicht huschen. Am Ende hangeln Sie sich an der Metallschiene entlang zur nächsten Strebe.
3. Beim zweiten Oberlicht wird's brenzliger – Sie müssen über Kisten und Holzplanken. Wie gesagt – einmal dürfen Sie Krach machen.
4. Über Ihnen ist ein Drahtseil gespannt. Hangeln Sie sich bis zur Wand. Jetzt müssen Sie nur noch leise über den Zaun klettern und den Kasten an der Antenne benutzen

Alarm auf dem Dach

Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten – zwei schwer bewaffnete Wachen sind auf dem Weg. Sie müssen beide ausschalten.
1. Laufen Sie sofort unter den Holzsteg und schauen Sie durch die Treppenstufen. Ihr erster Gegner wird gleich die Treppe hinunterlaufen. Entscheiden Sie selbst, ob ein Taser oder doch Vollmantelgeschosse besser sind – so oder so erledigen Sie die Wache.
2. Hocken Sie sich jetzt auf die Treppe. Die zweite Wache kommt aus der Tür und geht in die andere Richtung. Am Ende in der dunklen Ecke bleibt der Soldat stehen. Nachtsicht an, zoomen, Luft anhalten und eine 5,57-mm-Kopfschmerztablette verabreichen – Problem gelöst.
3. Der Holzsteg führt auf den Balkon. Wenn Sie im Minenfeld die eine Wache wie beschrieben erschossen haben, können Sie jetzt den S-Stick und den Körper abholen. Haben Sie die Wache verschont, ist hier niemand.
4. Deponieren Sie alle Körper im dunklen Teil auf dem Holzsteg.
5. Knacken Sie die Tür mit dem Dietrich.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holztreppe nach unten. Hören Sie es? Ja, hier unten lauert eine Wandmine. Gehen Sie ganz langsam auf den Tisch zu – hinter dem letzten Fass befindet sich rechts an der Wand die fiese Überra-



KATZE AUF DEM DACH
Dummerweise geht hier in regelmäßigen Abständen das Licht an. Nutzen Sie die dunklen Pausen, um ungesehen an den Oberlichtern vorbei bis zur Sendeantenne zu kommen.

schung. Entschärfen Sie das Teil und bedienen Sie sich am Tisch: Neben dem S-Stick aus dem Computer gibt es hier noch eine Splittergranate und zwei Haftminen. WICHTIG: Diese Minen werden Ihnen am Levelende den Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Alles erledigt? Gut, gehen Sie die Treppe wieder rauf, durch die bisher noch nicht benutzte Tür und gleich noch eine Tür weiter. Sie sind weit oberhalb eines Toilettenraumes.

Klo-Action!

Schleichen Sie an das Geländer und springen Sie drauf. Ihr Ziel ist die Strebe über den Fässern. Vorsicht: Der Holzboden und die Fässer machen Lärm. Springen Sie an die Strebe und ziehen Sie die Beine hoch. Jetzt hangeln Sie sich ganz bis zum Ende. Wenn Sie leise waren, erleichtert sich genau unter Ihnen ein Soldat. Warten Sie, bis die Wache sich die Hände wäscht. Das Waschbecken ist genau unter Ihren Füßen. Lassen Sie sich nur fallen. Die Wache bremst Ihren Fall und ist k. o. – Fisher-Style! Eine Wache rennt draußen im Gang rum, eine andere schaut unglücklicherweise direkt in den Raum hinein. Wenn Sie nur einen Mucks von sich geben, kommen die Jungs um die Ecke – halten Sie also im Zweifelsfall die Waffe bereit. Wenn Sie unentdeckt bleiben, können Sie von den Pissoirs aus eine Ablenkungskamera zu den Spiegeln links von den Toilettenkabinen schießen. Locken Sie die Wache an und lassen Sie das Gas ausströmen. Jetzt ist nur noch die Wache im Gang da – kein Problem. Deponieren Sie alle Gegner bei den Pinkelbecken. Jetzt greifen Sie sich noch das Medi-Kit bei den Spinden und schalten das Licht aus.

Information einholen

Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer und greifen Sie sich den Typen. Stellen Sie ihm ein paar Fragen, bevor Sie ihn schlafen legen. Ob Sie seinem Wunsch nachkommen (Ende des Dialogs), ist Ihre Sache. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition, benutzen Sie den Computer und schießen Sie vorsichtshalber noch die Schreibtischlampen aus. Verlassen Sie den Raum wieder und lassen sich in den Schacht am Boden fallen.

Über der Decke

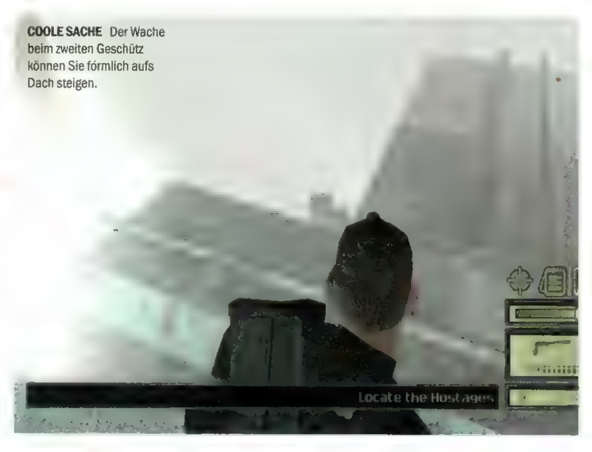
Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Sie befinden sich jetzt auf einer Zwischendecke. Unter Ihnen unterhalten sich drei Wachen. Schalten Sie doch mal die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie die Wachen einwandfrei. Sie können nun versuchen, alle drei mit dem Gas einer Ablenkungskamera oder einer Splittergranate ins Jenseits zu befördern. Stilvoller sind jedoch drei gut gezielte Schüsse aus dem SC-20K durch die Decke hindurch. Die armen Kerle werden nie erfahren, wer sie auf dem Gewissen hat. Springen Sie runter und vollziehen Sie das normale Prozedere: Lampen ausschießen, Taschen durchsuchen (ein Speicher-Stick, eine Splittergranate und ein Medpack) und Leichen in den Schatten tragen.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass die Gegner Sie nicht sehen. Außerdem bekommen Sie es hier erstmals mit den automatischen Kanonen zu tun.

Erster und zweiter Kühlraum

Schleichen Sie rechts um die geöffnete Tür herum und hocken Sie sich mit dem Rücken an die Wand. Im Durchgang zum nächsten Raum schaut eine Wache am Ende ihrer Patrouille genau in Ihre Richtung. Rücken Sie so weit nach rechts, dass Sie dieser Wache im entscheidenden Moment einen Kopfschuss verpassen



COOLE SACHE Der Wache beim zweiten Geschütz können Sie förmlich aufs Dach steigen.

können. Ein zweiter Soldat patrouilliert weiter hinten im Raum – ihn können Sie ebenfalls von hier aus erledigen. Vorsicht: Hinten links im zweiten Kühlraum steht eine Kanone. Gehen Sie links an der Wand entlang – vor der Kanone können Sie über einen Schrank klettern und direkt vor dem Steuercomputer landen. Legen Sie das Biest lahm und gehen Sie dann weiter in den Gang hinein.

Dritter Kühlraum

Hier befinden sich drei Wachen – und alle drei lassen sich geschickt von hinten packen, wegschleifen und niederschlagen. Die erste vom Eingang aus, die beiden anderen von der rechten Wand aus. Sie finden einen S-Stick und eine Splittergranate bei Ihren Opfern. Auf der linken Seite des Raums ist eine Holzpalette. Über diese kommen Sie an die Metallschiene über Ihnen.

Vierter Kühlraum

Hängen Sie sich mit allen Vieren an die Schiene. Jetzt können Sie ungesehen in den nächsten Raum hangeln. Links steht eine Kanone, rechts eine Wache – keine Angst, man sieht Sie nicht. Am Ende der Schiene müssen Sie sich lautlos auf den Boden fallen lassen. Schleichen Sie erst zur Rückseite der Kanone. Jetzt gibt es drei Varianten:

1. Sie locken die Wache mit einer Flasche (liegt bei der Kanone) um die Ecke und verpassen ihr einen Kopfschuss.
2. Fisher-Style: Sie klettern auf die Maschine und lassen sich auf die Wache fallen.
3. Die laute, aber durchaus elegante Variante: Sie locken per Flasche die Wache vor die Kanone. Sobald Sie geworfen haben, machen Sie sich an den Steuercomputer. Schalten Sie IFF aus, wenn die Wache genau vor der Kanone steht. Ein tragischer Computerfehler.

Vergessen Sie bei beiden Varianten nicht, die Kanone zu deaktivieren, bevor Sie den Raum verlassen. Wer's braucht: In diesem Raum liegt auch noch ein Medi-Kit.

Letzter Kühlraum

Hier tun mal wieder drei Wachen Dienst. Sie müssen lediglich den Soldaten direkt am Durchgang packen und in den Gang zurückzerren, sobald die Patrouille von Ihnen weggeht. Jetzt schleichen Sie – natürlich ungesehen – links in den Raum hinein. Halten Sie an den Fässern kurz inne. Sobald die Patrouille wegschaut, einfach hinter dem Wachmann weiter an der linken Wand entlangschleichen. Wenn Sie die Thermalsicht ausschalten, sehen Sie am Boden ein Loch – verlassen Sie diesen kalten Ort.

Schleichgang

Folgen Sie dem Schacht und verlassen Sie diesen am Ende. Hier oben gibt's ein Medpack. Gehen Sie nun langsam die Treppe runter und schauen Sie vorsichtig um die Ecke. Sobald die Patrouille nach rechts wandert, schleichen Sie in den Raum, biegen sofort scharf rechts ab und gehen bis zum Schalter am Ende. Betätigen Sie ihn – eine Luke öffnet sich direkt unter Ihnen. Bleiben Sie in der dunklen Ecke und warten Sie, bis die Wache erneut rechts verschwindet. Jetzt hüpfen Sie lautlos in den Kanal und huschen durch die Luke.

Im Stall

Schleichen Sie den Gang entlang – leise! Stoppen Sie direkt vor dem Licht, das durch die Öffnung fällt. Eine Wache patrouilliert direkt hinter dieser Öffnung. Warten Sie, bis der Schatten von rechts nach links geht. Jetzt huschen Sie durch die Öffnung und gehen schräg rechts gegenüber in den Stall ins Dunkle. Die Wache schaut am Ende der Patrouille direkt auf Sie, sieht aber nichts. Schleichen Sie ihr hinterher und greifen Sie am Ende des Ganges zu. Schleifen Sie den Soldaten in die dunkle Ecke, in der Sie sich zuerst versteckt haben. Alternativ tut's natürlich auch ein Kopfschuss. Auf und neben dem Regal liegt noch je eine Fackel – greifen Sie zu.

Die zweite Wache

Die nächste Wache patrouilliert im Raum nebenan. Das alte Spiel: Schleichen Sie in den Schatten neben der Tür, warten Sie einen günstigen Moment ab und schlagen Sie zu. Im Gang liegt eine weitere Fackel.

Die dritte Wache

Gehen Sie nun in den nächsten Gang – schon von hier sollten Sie die Auto-Kanone hören. Im Turrahmen am Ende erscheint eine Wache auf Patrouille. Zwei Varianten:

1. Schießen Sie die Lampen aus und gehen Sie im Gang mit einem Taser in Position. Sobald die Wache kommt, zappen Sie sie (eine Gewehrkugel in den Kopf tut es auch).
2. Locken Sie den Soldaten mit Geräuschen an und erledigen Sie ihn.

Kanone #1

Gehen Sie möglichst nah an die Kanone ran und machen Sie eine Rolle vorwärts an ihr vorbei. Das Ding feuert zwar ein paar Salven ab, trifft aber nicht. Jetzt können Sie die Kanone am Steuercomputer abschalten. In der Box gegenüber finden Sie Munition, eine Fackel und eine

S

Granate. In den anderen Boxen finden Sie noch zwei Fackeln. Jetzt können Sie auch gefahrlos den S-Stick der Wache an sich nehmen. Im folgenden Gang finden Sie ein Medikit.

Zwei Wachen, zwei Kanonen

Trickreich, aber laut: Gehen Sie im nächsten Gang sofort nach links auf die Brüstung. So gelangen Sie hinter die beiden Kanonen. Am Computer stellen Sie beide Kanonen so ein, dass der Kasten bei IFF AUS leer ist. Schießen Sie nun auf die gegenüberliegende Wand – die Wachen kommen und werden von den eigenen Kanonen zerlegt. Schalten Sie die Kanonen wieder ab, um selber vorbeizukommen. Wenn Sie die Leichen entsorgen, nehmen Sie gleich den S-Stick an sich.

Die letzte Kanone

Um an diesem Biest unbeschadet vorbeizukommen, muss die Elektronik abgelenkt werden. Zünden Sie eine Fackel und werfen Sie diese in die Box, etwas links vom Vorhang. Die Kanone ballert wie bescheuert auf die Fackel und Sie können ungeschoren durch den Vorhang flitzen.

Der Geiselraum

Huschen Sie durch den nächsten Vorhang und dann sofort in die erste Nische auf der linken Seite. Zwei Wachen kommen an Ihnen vorbei – sobald diese außer Sichtweite sind, gehen Sie weiter. Keine Angst, hier kommen keine Gegner mehr – vorerst wenigstens nicht. Sie kommen in einen Raum mit niedrigen Betonwänden. Vorsicht: Zwei Automatikgeschütze sind auch hier, können aber problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische und chinesische Geiseln. Sprechen Sie auf keinen Fall mit dem Chinesen, bevor Sie nicht die nötigen Vorbereitungen getroffen haben. Sammeln Sie – je nach Bedarf – die Munition auf dem Regal und das Medi-Kit bei den Kanonen ein.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiselräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungeschickt stehen. Schalten Sie nur die aufseiten der Amerikaner ein – natürlich muss IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles so weit präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate, falls vorhanden, und sprechen mit dem Chinesen.

Geiselbefreiung

Knallen Sie alle und jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt. Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den Torbogen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

Mission 8: Chinesische Botschaft (2)

Sie haben eindeutige Feuererlaubnis – trotzdem schickt es sich für einen Third-Echelon-Agenten nicht, wie Rambo herumzuballern. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit Stil und Anstand weiterkommen.

Missionsbeginn

Gehen Sie in die Gasse neben dem Lieferwagen und knipsen Sie das grelle Licht über der Tür aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter – ist eh zu hell hier, also aus damit. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Bevor der fette Koch das Licht wieder angemacht hat, sind Sie schon einen Stock höher und die Wachen wissen von nichts.

Auf dem Dach

Verlieren Sie keine Zeit, laufen Sie sofort über die Planken und stellen Sie sich an die Wand rechts neben der Tür – außen versteht sich. Eine Patrouille kommt hier entlang – sobald diese in dem Gang direkt hinter Ihnen nach rechts läuft, gehen Sie rein. Durchqueren Sie den Raum geradeaus und folgen Sie dem Gang bis zum Balkon. Hier greifen Sie sich das Abwasserrohr, klettern nach oben ans Seil und schon hängen Sie am Sims des Botschaftsgebäudes. Simpel, oder? Jetzt nur noch fix ums Gebäude gehangelt, am offenen Fenster das Rohr hoch und rein in die gute Stube. Im Boden ist ein Loch, also runter da.

In die Botschaft

Hier oben ist niemand – also keine Panik. Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öffnung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.

Die PC-Killer

Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie haben nichts falsch gemacht. Drei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im angrenzenden Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schleichen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie zwei Granaten durch die Tür (sicher ist sicher) – Sie sollten alle drei Gegner erwischen. Sammeln Sie einen S-Stick und eine Haftmine ein. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Nehmen Sie aus dem kleinen Putzraum zwei Medpacks mit. Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera auf Sie. Schalten Sie zuerst das Licht im Treppenhaus am Schalter aus. Die Wache direkt an der Tür können Sie sich greifen und in den Schatten zerren – nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche. Halten Sie sich jetzt im Dunkeln und schießen Sie die Kamera aus. Die zweite Wache ist alarmiert, geht zur Kamera und guckt diese verwirrt an – dabei dreht sie Ihnen den Rücken zu. Sie wissen, was zu tun ist. Verbergen Sie beide Körper im Schatten.

Schlafende Hunde

Im nächsten Gang gehen rechts zwei Türen ab – beide führen in den gleichen Raum mit zwei schlafenden Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarchenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Türcode ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code 1436 ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür. Vorsicht, rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automatikgeschütz.

In der großen Halle

Bleiben Sie in der Tür hocken. Schießen Sie eine Ablenkungskamera an die gegenüberliegende Wand. Locken Sie die Wache an und knocken Sie sie mit dem Gas aus. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Drecksarbeit ab. Untersuchen Sie die Körper und nehmen Sie einen S-Stick an sich.

Auf der Empore

Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick. Holen Sie sich einen Speicher-Stick von einem der Opfer.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln sich weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten



KLEINE HELFER Dank der drei erbeuteten Haftminen können Sie die Geiseln viel einfacher beschützen. Bringen Sie die explosiven Helfer auf dem Weg, der zu den Amerikanern führt, an.



FREUND? FEIND? Gleich zwei Gefahren lauern hier. Die Wache wird per Ablenkungskamera ausgeschaltet. Die beiden Geschütze erledigen nach einer kleinen Programmänderung die Drecksarbeit für Sie

sowie den Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie kommen in einen kleinen Hof. Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schießen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Tür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch.

Tür mit Wache und Kamera

Sie müssen lediglich den großen Scheinwerfer zerschießen. Die Wache verlässt ihren Posten, die Kamera ist blind und Sie können durch die Schatten bis zur Tür huschen und diese öffnen.

Code-Schloss

Im nächsten Raum nehmen Sie sich das Medi-Kit und gehen weiter durch die Tür ins Lager. Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben. Er lautet 9753.

LKW zerstören

In der folgenden Lagerhalle gibt es drei Wachen, die sich mit etwas Geschick allesamt im Fisher-Style enorm cool ausschalten lassen. Gut, der Offizier in der Tür ist Routine, zerren Sie ihn in den Raum und schalten Sie erst dann das Licht aus. Sobald die Patrouille von Ihnen weggeht, zerschießen Sie die Lampe über der Tür – die Kamera ist jetzt blind. Steigen Sie auf den Kisten rechts ganz nach oben. Die Patrouille kommt nun zum Licht und Sie können ihr auf den Kopf springen.

Dritte Wache – Fisher-Style

Erstmal entsorgen Sie die beiden anderen – jetzt schleichen Sie rechts in den Raum hinein. Schlüpfen Sie durch die Lücke im Regal. Holzauge, sei wachsam! Noch eine Kamera an der hinteren Seite des Raums. Für die ganz Coolen.

1. Zerschießen Sie mit Nachtsicht und Zoom die Kamera.
2. Jetzt laufen Sie schnell vor, an dem Paketwagen vorbei.
3. Akrobatik! Machen Sie den Spagatsprung über dem dunklen Bereich zwischen Kamera und Paketwagen.
4. Die Wache wird unter Ihnen stehen bleiben – steigen Sie ihr förmlich aufs Dach.

Weiter zu den LKWs

Im Lager müssen Sie mit einem eleganten Sprung auf den Steg nach oben kommen. Springen Sie vom Paketwagen zwischen den Regalen zweimal. Rennen Sie nun immer geradeaus und am Ende rechts. Sie stehen hinter den LKWs. Wenn Sie schnell waren, genügt jetzt ein Schuss auf die Zapfsäule. Wenn die Wagen schon draußen stehen:

1. Rennen Sie die Treppe runter, den Gang entlang nach links.
2. Sie können durch das Fenster die LKWs sehen.
3. Schießen Sie auf die Tanks – boom!

Wie auch immer Sie es geschafft haben – gehen Sie zurück zur Treppe. Dort finden Sie eine Luke, durch die Sie müssen.

Der Weg zum Büro

Sie kommen in einen langen Gang, in dem eine einsame Wache patrouilliert. Hier ist ein Taser die richtige Wahl. Schleichen Sie hinter Ihrem Opfer her und drücken Sie ab, sobald es im Schatten steht. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vor dem Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah – cool bleiben, Fisher! Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf.

1. Erste Tür – Code: 1456.
2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
3. Zweite Tür – Code: 1834.
4. Rechts halten – letztes Keypad: 7921

Sie sind jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Feirong ist ein Loser, das weiß er mittlerweile auch selber. Und was tun Loser? Sie bringen sich um. Tot hilft Ihnen Feirong aber nicht weiter. Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten: Greifen Sie sich das chinesische Ekelpaket und plaudern Sie mit ihm. Hören Sie sich durchaus an, was er zu sagen hat, erfüllen Sie ihm aber nicht den Wunsch – noch nicht. Drücken Sie Ihren neuen Freund gegen seinen PC. Er ist viel kooperativer, als man zunächst denken möchte.

Flucht

Nach dem dubiosen Selbstmord bricht die Hölle los. Feuer und Explosionen überall. Sie müssen sich nicht beeilen, cool bleiben! Schlendern Sie durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. Dann müssen Sie zwischen den beiden großen Feuern hindurch. Im nächsten Raum ist der Weg ins Treppenhaus nach einer Explosion offen. Durchs Fenster geht's in den Hof und in den Heli. Mission geschafft, coole Sache, Fisher!

Mission 9: Präsidentenpalast

Sie haben es fast geschafft – und sind wieder in Georgien. Ein letztes Mal müssen Sie alles geben! Und für die ganz Harten: alles im Fisher-Style!

Turnübungen

Man fragt sich zu Recht, ob es keinen einfacheren Weg in den Palast gibt. Aber gut, so ist es nun mal – springen und hangeln am Abgrund, natürlich ohne Netz.

1. Vom Startpunkt einen Doppelsprung an die linke Wand.
2. Von diesem Podest müssen Sie sich so fallen lassen, dass Sie die Kante erwischen, dann stufenweise einfach nach unten fallen lassen.
3. Nach einem normalen Sprung müssen Sie einen Doppelsprung an das Rohr machen. Klettern Sie nach oben.
4. Oben vom Rohr abspringen und an der Kante festhalten. Hochziehen und gleich an die Strebe. Am Ende fallen lassen und an die nächste Strebe hängen.
5. Von dieser Strebe lassen Sie sich fallen und ergreifen einen Sims. An diesem geht es um die Ecke. Am Ende müssen Sie wieder eine Kante ergreifen.
6. Für die nächsten beiden Plattformen reicht jeweils ein beherzter Sprung.
7. Jetzt müssen Sie sich noch einmal in den Abgrund stürzen, um im letzten Moment die Kante zu greifen.
8. Hochziehen und dann am Rohr zum Hof!

Der große Hof

Wie Sie schon dem Funk entnehmen können, treiben hier Hunde, Wachen und ein Scharfschütze ihr Unwesen. Hey, wenigstens keine Minen. Wenn Sie am Rohr hochgeklettert sind, lassen Sie sich einfach wieder fallen, so dass Sie an der Kante hängen. Geradeaus sind Hecken, dahinter ein großes Haus. Sie wollen zu einem großen Brunnen vor dem Haus. Die erste Wache, die Sie erledigen, hat den Code für ein Tor dabei – es ist jedoch völlig egal, welchen Soldaten Sie ausschalten. Folgende Varianten sind möglich:

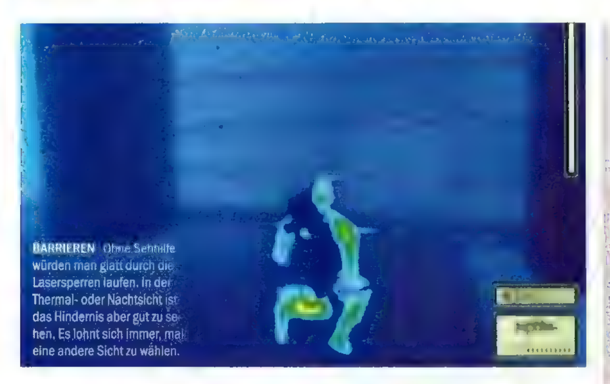
Variante 1 – Für die Scharfschützen: Knipsen Sie nacheinander den Scharfschützen und alle Wachen samt Köter ab. Einfach, aber fast ein bisschen zu billig, finden Sie nicht?

Variante 2 – Für Hundehasser: Knallen Sie einfach die Vierbeiner ab. Die Wachen stört das nicht sonderlich. Jetzt können Sie eine beliebige Wache niederschlagen und sich den Code holen.

Variante 3 – Fisher-Hardcore-Style: Schleichen Sie zügig quer über den Hof zu den Hecken und zum Brunnen. Dort steht eine Wache mit dem Rücken zu Ihnen. Ergreifen Sie den Kerl und zerren Sie ihn in den Schatten. Nehmen Sie seinen Code. Da unterwegs die Hunde Ihre Witterung aufgenommen haben, hilft nur ein Bad im Brunnen. Gehen Sie so weit wie möglich von den Hunden weg – dank des Wassers verlieren die Biester die Fährte. Der ausgeknockte Wachmann lässt – so er denn im Schatten liegt – die Hunde und ihre Besitzer kalt.

Rein in den Palast

Öffnen Sie das Tor mit dem Code 2126. Sie können die Wache erledigen. Das ist aber völlig unnötig. Schleichen Sie einfach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür, rechts daneben eine Luke – Ihr Zugang zum Palast.



BARRIEREN Ohne Sehhilfe würden man glatt durch die Lasersperren laufen. In der Thermal- oder Nachtsicht ist das Hindernis aber gut zu sehen. Es lohnt sich immer, mal eine andere Sicht zu wählen.

Kunstsammlung

Nehmen Sie hier unten erst einmal ein Medi-Kit. Gehen Sie die Treppe hoch und schnappen Sie sich gleich noch einen Verbandskasten. Jetzt geht es geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Am Ende knacken Sie das Schloss an der Doppeltür. Hier schießen Sie das Licht aus und schnappen sich den Einweg-Dietrich. Verlassen Sie den Raum wieder.

Kunsthalle mit Wachen

Die Wachen haben ein Gespür für Kunst. Mittlerweile sind hier zwei Wachen, die sich die Bilder anschauen. Im Gang außen sind jeweils Lichtschranken – diese sehen Sie gut durch die Nacht- oder Thermalsicht. Sie wollen zu der Tür auf der linken Seite. Verlassen Sie den Raum mit dem Einweg-Dietrich und gehen Sie nach links in die Ecke. Da Sie auf dem Teppich keine Geräusche machen, können Sie über die Lichtschranke springen. Achten Sie auf die Wachen und schleichen Sie ungesehen um den nächsten Pfeiler. Tür auf und rein in den Flur.

Flur und Treppe

Verkneifen Sie sich den Drang, den Schalter neben der Tür zu drücken. Er schaltet die Lichter in der Kunsthalle aus, was die Aufmerksamkeit der Wachen dort unnötig erregt. Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangeln Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer.

Foyer

Sie bekommen die klare Erlaubnis, grob zur Sache zu gehen. Okay, wenn Sie Ihre Konflikte nur so lösen können, nur zu. Sam Fisher macht das anders.

1. Warten Sie bei der Eingangstür, bis die Wache in der gegenüberliegenden Ecke ist.

2. Jetzt schleichen Sie los – immer an der Wand lang. Ruhig, aber stetig. Ein Wachmann von unten glaubt, etwas zu sehen. Spinner, da waren nur Schatten. Wenn Sie im richtigen Moment losgelaufen sind, schaffen Sie es in die dunkle Ecke unter der Treppe, schräg gegenüber vom Eingang.

3. Die Wache auf Ihrer Ebene ist jetzt fällig. Schleichen Sie hinter ihr her und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie den S-Stick nicht.

4. Benutzen Sie doch mal eine Ihrer Kameras. Schießen Sie diese so an die Wand, dass Sie die Wache in der oberen Etage sehen können. Sobald diese sich auf den Weg zur Tür macht, huschen Sie in den Schatten zwischen dem Fuß der Treppe und dem Geländer.

5. Ihr nächstes Opfer hat wirklich die Ruhe weg. Der Soldat bleibt eine halbe Ewigkeit vor der Tür stehen – mehr als genug Zeit, um die Treppe hoch und hinter ihn zu schleichen. Zupacken, schlafen legen, verstecken. Schießen Sie ein paar Lichter aus, um für Schatten zu sorgen. Diese Wache hat auch den Code 70021 für die Tür bei sich. Lassen Sie die Finger vom Lichtschalter und schieben Sie Ihre flexible Optik unter der Tür durch. Wenn die Wachen sich fortbewegen, gehen Sie durch die Tür.

Großer Korridor

Hier patrouillieren vier Wachen. Gehen Sie links die Treppe runter und holen Sie sich das Medi-Kit. Dann kehren Sie in den Flur zurück. Sie müssen den langen Gang geradeaus, bis ziemlich weit hinten ein weiterer Korridor links abbiegt. Schleichen Sie einfach auf der linken Seite hinter den Wachen her. Wenn diese zurückkommen, müssen Sie sich nur gegen die Wand pressen – Sie werden nicht entdeckt. Biegen Sie links in den Korridor ein. Die Kamera ist gepanzert und dreht sich im Kreis – Kinderspiel. Knacken Sie die Tür am Ende des kurzen Ganges.

Arbeitszimmer

Der Weg ist mit Lichtschranken versperrt. Setzen Sie Nacht- oder Thermalsicht ein, um die Schranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie um das Aquarium herum und verstecken Sie sich an der schmalen Seite des letzten Regals. Eine Wache spricht über Funk und schaltet dann das Licht ein. Sie steht mit dem Rücken zu Ihnen – jeder sollte eigentlich wissen, dass man Sam nie den Rücken zeigen darf. Holen Sie sich je einen Speicher-Stick aus der Tasche und dem PC. Im Nebenraum liegt noch ein Medi-Kit. Ach ja, Licht ausschalten nicht vergessen. Jetzt verlassen Sie das Zimmer so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschießen, um die Kamera blind zu machen – Sam würde natürlich die Munition sparen und dem elektronischen Auge einfach ausweichen. Gehen Sie durch die nächste Tur.

Der Fahrstuhl

An der nächsten Tür geben Sie den richtigen Code ein 66768 und schießen erst mal die grelle Lampe aus. Rechts auf dem Tischchen finden Sie Munition und ein Medi-Kit. Wie Sie mit den drei Wachen am Fahrstuhl verfahren, ist Geschmackssache.

Variante 1 – Ausschalten: Zerschießen Sie zwei Lampen – dank der Schatten können alle drei Wachen nach dem Mikado-Prinzip ausgeknockt und versteckt werden. Bei dieser Methode finden Sie eine Splittergranate.

Variante 2 – Sneak-Master: Zerschießen Sie aus sicherer Entfernung nur die Lampe über dem Fahrstuhleingang. Huschen Sie durch die Schatten und drücken Sie den Knopf – solange Sie nicht gesehen werden, interessiert es die Wachen gar nicht, dass sich der Fahrstuhl bewegt.

Shoot-Out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen vier Gegner erledigt werden. Einer erscheint oben auf der Balustrade, ein weiterer in der Mitte des Treppenaufgangs. Zwei Typen greifen Sie an. Der Kampf ist hart, aber nach einigen Versuchen haben Sie es raus. Verbrauchen Sie nicht die ganze Munition, Sie brauchen noch einige Schüsse. Sammeln Sie einen Speicher-Stick, eine Splittergrante und ein Medi-Kit auf.

Nikoladze

Von der Bibliothek aus gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schuft gegen den Scanner am Safe.

Überfall! Soldaten!

Cool bleiben, Fisher. Einfach das Gespräch mit brav erhobenen Patschehändchen abwarten. Sie können schon mal die Nachtsicht einschalten. Sobald das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Nur ein Soldat kommt auf Sie zu – Thermalsicht hilft hier weiter. Alle anderen Gegner sind stationär und lassen sich prima abknallen. Nach der Schlacht benutzen Sie den PC und durchsuchen alle Leichen. Verlassen Sie nun die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze, die Zweite

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen zu drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der anderen Seite gegenüber. Auch wenn es hier fürchterlich hell aussieht, können Sie einfach flink wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Sie wissen, wie es geht – also vergeigen Sie es nicht, Fisher! Die Wachen schauen alle dumm zum Zimmer hoch, in dem Sie den Tyrann erledigt haben. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg.

Die Flucht

Schleichen Sie die Treppe runter und bleiben Sie in der dunklen Ecke. Über Funk verfolgen Sie die Funkgespräche der Georgier. Drei Wachen erscheinen und melden nach kurzer Zeit, dass hier unten niemand ist. Weit gefehlt, aber Ihnen soll's recht sein. Warten Sie unbedingt, bis zwei Wachen wieder ganz verschwunden sind. Der dritte Kerl steht links im Speisesaal mit dem Rücken zu Ihnen – alles klar? Springen Sie nach der fachgerechten Narkose über den Schrank auf den Balkon. Sie kommen in das Foyer zurück.

Foyer

Sehen Sie das Gittergeländer gegenüber? Da wollen Sie hin – leise versteht sich. Unten warten vier Wachen nur darauf, Sie auseinander zu nehmen. Leider schauen die Dummköpfe in die falsche Richtung. Fisher-Style in Reinkultur: Sie klettern leise über das Gitter, lassen sich von der Kante baumeln und fallen – sanft wie eine Feder – auf den Boden. Ungesehen. Spazieren Sie durch die Tür. Bis zum nächsten Mal, Fisher.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für 9,90 € gibt's 3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft. Also gleich draufhalten!

PC Games Testjahrbuch 2002

Anno 1503? Mafia? Morrowind? Age of Mythology? Oder doch lieber Unreal Tournament 2003? Im traditionellen Testjahrbuch zeigt Ihnen Deutschlands große Spiele-Fachredaktion, welche Spiele wirklich ihr Geld wert sind. Neben ausführlichen Beschreibungen und ehrlichen Bewertungen enthält das Sonderheft einen Spiele-Index mit allen Neuerscheinungen 2002 zum bequemen Nachschlagen – von A bis Z. Dazu zwei CD-ROMs: Die besten Demos des Jahres zum selbst Ausprobieren!

PC Games Tipps & Tricks

Wissen, wie es gespielt wird! Weit über 1.800 Tipps zu den besten Spielen des letzten halben Jahres! Im PC Games Tipps-&-Tricks-Sonderheft finden Sie ausführliche Komplettlösungen unter anderem zu **Warcraft 3**, **NOLF 2** und **Mafia**. Auch aktuelle Titel wie **UT 2003**, **Anno 1503** und der neue **Fußballmanager 2003** werden ausführlich behandelt. Zum Heft gibt es gleich vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern & Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv im PDF-Format und den heißesten Demos.

PC Games: Über 500 Gratis-Spiele und -Tools

In den Weiten des Internets fahndeten wir nach hochwertiger Gratissoftware, sprachen mit Hunderten von Hobby- und Profi-entwicklern auf der ganzen Welt. Das Ergebnis: 339 der unterhaltsamsten Spiele und 208 der nützlichsten Tools. Knapp 4 Gigabyte Daten schlummern für Sie auf der beiliegenden DVD. Damit Sie den Überblick nicht verlieren und gezielt suchen können, sind die Programme im Heft und auf der Begleit-DVD in Genres aufgeteilt.

Einfach und bequem online abonnieren:

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A 5081 Anif

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

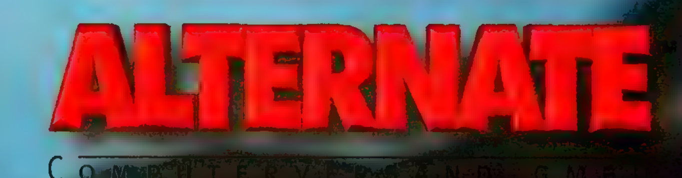
COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/40/40x	NEC NR-9100	74,-	84,-
12/48/50x	AOPEN CRW-4850	64,-	69,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		94,-
16/48/48x	BENQ CRW 4816A		74,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		72,-
16/48/48x	LG GCE 8480B	74,-	
16/48/48x	MSI MS 8348	67,-	69,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	72,-	77,-
16/48/48x	SAMSUNG SW-248	74,- L	79,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	79,-	84,-
24/48/48x	LITE ON LTR-48246S	69,-	74,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	104,-	114,-
24/48/48x	SONY CRX215A1		84,-
24/48/48x	TRAXDATA CDRW482448	74,-	77,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		79,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		109,-
24/52/52x	LG GCE-8520B	89,-	99,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S		84,-
24/52/52x	SONY CRX222E1-10	89,- L	
24/52/52x	TE[illegible]		[illegible]
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	84,-	89,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		164,-
8/8/24x	TEAC CDW28PUK		159,-
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TJ		219,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		169,-
12/40/40x	LITEON LXR 40122		149,-
[illegible]	[illegible]		[illegible]
12/48/50x	AOPEN EHW4850U		149,-
24/48/48x	PLEXTOR PX W4824TU		209,-
24/52/52x	AOPEN EHW-5224U		69,- L

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		149,-
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	99,-	109,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332	99,-	109,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332 schwarz	104,-	
10/32/40/12x	TOSHIBA SD R1312	99,-	129,- L
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	124,-	129,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348		119,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348 schwarz	114,-	

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		279,-

ASUS CRW-4012U
12/40/48x CD-RW
- USB2.0
- Flextralink
- Kit inkl. Nero 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW

139,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD.

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

DVD-RW ATAPI		€
1/ 1/ 8x	TOSHIBA SD-R6012 bulk (intern für Notebooks)	389,-
1/ 2/ 10x	LG GMA-4020 [illegible]	289,- L
1/ 2/ 12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	259,-
1/ 2/ 12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	299,-
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-105 bulk	299,-
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-105 Kit	309,-
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A05 retail	329,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50E bulk	309,-
2/ 4/ 12x	[illegible] retail	319,-

DVD+RW ATAPI		€
2/ 2/ 8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	309,-
2/ 2/ 8x	HP dvd200i retail	399,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW228K retail	329,- L
2/ 2/ 8x	RICOH MP5125A-DP retail	319,-
2/ 2/ 12x	TRAXDATA TX1000 retail	329,-

DVD+RW USB 2.0		€
2/ 2/ 8x	AOPEN DVR-2412U retail	419,-
2/ 2/ 8x	HP dvd200e +RW retail	509,- L
2/ 4/ [illegible]	[illegible] retail	549,-

DVD±R/±RW ATAPI		€
2/ 4/ 8x	SONY DRU500A retail	419,- L

RICOH MP5125A-DP
2/2/8x DVD+R/+RW
- ATAPI
- Just-Link
- retail inkl. Nero 5 & je 1 CD-RW, CD-R, DVD+R & DVD+RW

319,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

40,0 GB WD400JB
WESTERN DIGITAL
- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM

99,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	94,-
IC35L040ER	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	94,- L
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	104,-
IC35L080VA	U-100	82,3	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	169,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	a.A. L
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	309,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	134,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	169,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	179,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	199,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	309,-
WD1800LB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	339,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	349,-
WD2000LB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	369,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	69,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	89,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	94,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST380023A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
ST3120020A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	149,- L
ST3120023A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	179,-
ST3120024A	U-100	120,0	[illegible] / 2.048 / 7.200	199,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2E020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	72,- L
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] / 2.048 / 5.400	74,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	94,-
4R060L0	U-133	60,0	12 / 2.048 / 5.400	96,-
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4R120L0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	149,-
4A160L0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
4R160L0	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
4A250L0	U-133	250,0	12 / 2.048 / 5.400	389,-
4A250J0 retail	U-133	250,0	2 / 2.048 / 5.400	449,-
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	74,-
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	79,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	94,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	159,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
6Y120M0	SATA	120,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A. L
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	239,- L
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	329,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	99,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	139,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	74,- L
J240/J340	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
J360	[illegible]	60,0	[illegible]	1[illegible]4,-

USB2.0 & FireWire

ADVANCE 2,5"		GB	ms/Cache/UPM	€
42020FU	USB2.0/FW	20,0	12 / 2.048 / 4.200	229,-
42030FU	USB2.0/FW	30,0	12 / 2.048 / 4.200	269,-
42040FU	USB2.0/FW	40,0	12 / 2.048 / 4.200	299,-
54060FU	USB2.0/FW	60,0	12 / 2.048 / 5.400	479,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LE	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	189,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 5.400	249,-
3000LE	USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 5.400	279,-
3000DV	FW	80,0	9 / 2.048 / 7.200	279,-
5000DV	USB2.0/FW	120,0	9 / 2.048 / 7.200	299,-
5000DXT	USB2.0/FW	250,0	9 / 2.048 / 5.400	399,- L

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	164,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	179,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	199,-
72120J	USB2.0	120,0	7.200	249,-
72040F	FW	40,0	7.200	174,-
72060F	FW	60,0	7.200	189,-
72080F	FW	80,0	7.200	209,-
72120F	FW	120,0	7.200	269,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

CD-& DVD-ROM

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD 119	54,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,- L	
16/40x	SONY DDU16x1	49,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648	57,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		64,- L
16/48x	LG GRD-816xB	54,-	57,-
16/48x	LITEON LTD-165	49,-	52,-
16/48x	NEC DV 5800B	54,-	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	PANASONIC SR 8587/8	49,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	52,-	57,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	59,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616 silber		64,-
16/48x	TEAC DV-516E	54,-	62,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	54,-	64,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
24x	NEC CD-2800	34,-	
52x	AOPEN CD952E	27,-	
52x	ASUS CD5520		34,-
52x	BENQ CD 652A	27,-	
52x	LG GCR-852xB	24,-	29,-
52x	LITEON LTN52x	27,-	29,-
52x	MSI MS-8152	24,-	26,- L
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEB	27,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEB schwarz	33,-	
52x	SONY CDU52x1	32,-	
52x	TEAC CD 552E	37,-	39,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	26,-	
56x	AOPEN CD-956E		29,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 402	silber o. schwarz	99,-
CYBERHOME CH-DVD 405	silber o. schwarz	119,-
CYBERHOME CH-DVD 505	silber o. schwarz	159,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	189,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
MUSTEK V56 L 2C	silber	119,-
MUSTEK V56 L 5C	silber	134,-
TOSHIBA SD-220E	silber	199,-
TOSHIBA SD-510E	silber	449,-

DVD-Filme	FSK	€
Akte X - Die Warheit	ab 16	22,-
Arac Attack - Angriff der achtbeinigen Monster	ab 12	26,-
Das Tribunal	ab 12	21,-
Der Herr der Ringe - Extended Version	ab 12	40,-
Die Royal Tenenbaums	ab 12	24,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Ice Age	ab 6	22,-
Matrix	ab 16	22,-
Men in Black II	ab 12	29,-
Mord nach Plan	ab 12	26,-
Showtime	ab 12	22,-
Spacecenter Babylon 5 (6 DVDs)	ab 12	34,-
Spider Man	ab 12	26,-
The Scorpion King	ab 16	26,-
Zurück in die Zukunft - Trilogie	ab 12	46,-

Beamer	ANSI-Lumen	€
IIYAMA LPX100	1.000	2.049,-
IIYAMA DPS110	1.100	2.599,-
NEC VT 45K	[illegible]	1.789,-

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

StarWars Episode II
Angriff der Klonkrieger
Special Edition
- 2 DVDs mit vielen Extras wie z.B. 8 neuen Szenen mit Kommentaren von George Lucas
- USA 2002
- FSK: ab 12

27,-

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

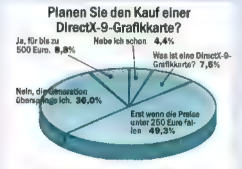
Radeon-Gerüchteküche

Laut unbestätigten Gerüchten soll der Nachfolge-Chip von Nvidias Radeon 9700 Pro bereits fertig gestellt sein. Der Grafikchip mit dem Codenamen R350 wird höhere Taktraten und damit einhergehend eine höhere 3D-Leistung erbringen. Es wird vermutet, dass der Chip zur CeBIT vorgestellt wird und damit dem Geforce FX Konkurrenz machen soll.
Info: www.ati.com

Ti-4800-SE von MSI

Bevor MSI die neuen Geforce-FX-Platinen im Februar ausliefert, bringt man noch eine Platine mit dem Geforce4 Ti-4800 SE in den Handel. Der verwendete Grafikchip ist die AGP-8X-Version des bekannten Geforce4 Ti-4400, der mit 275 MHz Chip-Takt arbeitet. Die alte wie neue Version unterstützt DirectX 8. Die 128 MByte DDR-Speicher werden mit effektiv 550 MHz angesprochen. Die aufwendig gekühlte Platine verfügt über eine eigene Temperaturüberwachung per Diagnosechip und kostet 300 Euro.
Info: www.msi-technology.de

Planen Sie den Kauf einer DirectX-9-Grafikkarte?



Quelle: Umfrage unter 2.313 registrierten Usern von www.pcgames.de

DirectX 9 ist Microsofts Spieleschnittstelle und wurde vor rund einem Monat veröffentlicht. Bislang gibt es keine Spiele, die ihre neuen Grafikeigenschaften unterstützen. DirectX-9-Grafikkarten sind alle Radeon-9500/9700-Grafikkarten sowie jene mit Nvidias Geforce-FX-Grafikchip.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels!

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

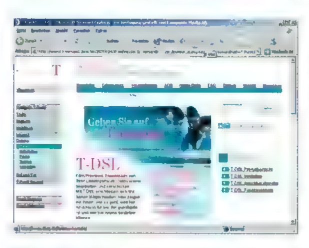
Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

T-DSL MIT FASTPATH

Die Telekom rüstet nach



ENDLICH T-DSL soll ab der CeBIT im März auch mit reaktionslastigen Ego-Shootern wie Unreal Tournament 2003 sehr gut laufen.

Eine Pressemitteilung sorgte Ende letzten Jahres für Furore: Deutschlands größter Internet-Anbieter T-Online will zur CeBIT (12. bis 19. März) seine T-DSL-Anschlüsse optimieren. Dabei soll die Fehlerkorrektur mit dem Namen Interleaving ausgeschaltet werden, um Online-Spielern schnellere Reaktionszeiten bieten zu können. Bei eingeschalteter Fehlerkorrektur hatten Fans von Ego-Shootern bislang stets das Nachsehen. Das soll sich durch die schnellere Fastpath-Leitung ändern. Sie können das Turbo-Internet über www.t-online.de buchen, werden dafür allerdings auch mit höheren Gebühren zur Kasse gebeten. Was der Service kostet, steht bislang noch nicht fest.

GAMESURROUND FORTISSIMO III 7.1

Sound aus sieben Boxen

Die Fortissimo III unterstützt nahezu alle 3D-Sound-Standards der letzten Jahre – mit Ausnahme von Creatives EAX Advanced HD. Außerdem können Sie damit DVDs mit Dolby Digital (5.1) oder Dolby Digital EX (7.1) dekodieren und auf einem 7.1-Boxensystem ausgeben. Neben den Anschlüssen für Mikrofon und MIDI-Geräte verfügt die Fortissimo III über analoge und digitale Ausgänge und einen S/PDIF-Eingang. Der Preis: 59 Euro.



RUNDUM-KLANG Die DVD Der Herr der Ringe: Die Gefährten unterstützt Dolby Digital EX. Mit der Fortissimo III können Sie den Sound dekodieren und abspielen.

ADI MICROSCAN S600S

TFT mit Spielambition

Der Monitorhersteller Adi baut mit dem MicroScan S600s einen kompakten 15-Zoll-Flachbildschirm, der dank einer Reaktionszeit von 25 Millisekunden auch für schnelle Ego-Shooter und andere 3D-Spiele geeignet ist. Der Blickwinkel beträgt akzeptable 140°/115° (horizontal/vertikal) und die maximale Bildauflösung 1.024x768 Bildpunkte. Der Preis liegt bei 499 Euro. Auf der neuen Webseite www.adi-deutschland.com finden Sie Informationen zu allen aktuellen Adi-Produkten.

FLOTT REAGIERT Der S600s von Adi tazgt dank niedriger Reaktionszeit für 3D-Spiele.

RADEON 9100

Radeon 9100

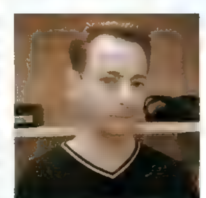
POWERED BY ATI RADEON 9100

NAMENSTRICK Hinter dem Radeon 9100 verbirgt sich das Innere des betagten DirectX-8-Grafikchips Radeon 8500.

Rund 100 Euro sollen die neuen Grafikkarten mit Atis (Tel.: 089-665150) Radeon 9100 kosten. Der Grafikchip selbst ist ein alter Bekannter und kam unter dem Namen Radeon 8500 bereits zum Einsatz. Der 9100er-Radeon besitzt ebenfalls zwei Textureinheiten pro Pixel-Pipeline, der 9000er lediglich eine. Die 64-MB-Platine von Sapphire wird mit 230/500 MHz getaktet – was deutlich unter dem Normaltakt für den Radeon 8500 liegt (275/550). Für rund 100 Euro ist das aber verzeihlich.

ASUS ÜBER MAINBOARD-TRENDS 2003

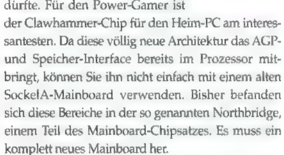
„Nforce2 ist ein starker Chipsatz für AMD-Prozessoren."



HOLGER SCHMIDT ist Technical Marketing Manager bei Asus Deutschland.

PC Games: AMD wird 2003 den ersten hausgemachten 64-Bit-Prozessor in den Handel bringen. Was kommt da auf die Spieler zu? Man wird neue Hauptplatinen brauchen, oder?

Schmidt: „Sicherlich. Die Prozessoren für die Hammer-Serie unterscheiden sich in zwei Bereichen: Server und Desktop. Die Server-Prozessoren mit größeren Caches können wir hier getrost außen vor lassen, da der Preis sehr hoch sein dürfte. Für den Power-Gamer ist der Clawhammer-Chip für den Heim-PC am interessantesten. Da diese völlig neue Architektur das AGP- und Speicher-Interface bereits im Prozessor mitbringt, können Sie ihn nicht einfach mit einem alten SockelA-Mainboard verwenden. Bisher befanden sich diese Bereiche in der so genannten Northbridge, einem Teil des Mainboard-Chipsatzes. Es muss ein komplett neues Mainboard her.



PC Games: Der Nforce2 hat sich auch in unseren Tests als sehr stabil und leistungsfähig erwiesen. In Anbetracht des Clawhammer der letzte SockelA-Mainboard-Chipsatz?

Schmidt: „Der Nforce2 ist ein starker Chipsatz für AMD-Prozessoren. Nvidia hat wirklich gute und überzeugende Arbeit abgeliefert. Aber VIA schläft nicht und arbeitet bereits an einem NachfolgeChip des KT400. Der KT400A soll ein verbessertes Speicher-Interface besitzen, mit dem auch DDR400-Speicher betrieben werden können. Die aktuellen KT400-Mainboards besitzen diese Möglichkeit offiziell ja nicht."

PC Games: Auf der anderen Seite bastelt Intel bereits am Pentium-4-Nachfolger. Es ist kaum anzunehmen, dass die aktuellen Mainboards mit den 2003-Prozessoren zurechtkommen, oder?

Schmidt: „Der Pentium-4-Nachfolger wird sehr wahrscheinlich mit 800 MHz effektivem Frontside-Bustakt laufen und Mitte des Jahres marktreif sein. Die aktuellen Pentium-4-Prozessoren arbeiten ja mit einem FSB-Takt von 133 MHz bei vierfacher Datenrate – also effektiv mit 533 MHz. Für die Neulinge werden auch passende Mainboard-Chipsätze und damit auch neue Mainboards entwickelt. Wie der vor kurzem erschienene Granite-Bay-Chipsatz werden auch die zukünftigen Chipsätze mit DDR-Speicher zusammenarbeiten und zwei Speicherkanäle parallel ansprechen können.

Chatten Sie mit Bernd Holtmann am 10. Februar (18 Uhr) über Zukunfts-Hardware auf www.pcgames.de.

S3 DELTA CHROME

High-End-Grafik von S3



OOPS Auf der S3-Webseite tauchten im Dezember versehentlich technische Informationen zum neuen DirectX-9-Grafikchip auf.

Im Dezember gelangten versehentlich erste Details zum neuen 3D-Grafikchip „Delta Chrome" von S3 auf die Webseite www.s3.com. Demnach soll der DirectX-9-Grafikchip acht parallele Pixel-Pipelines, vier Vertex-Shader-Einheiten, 96 Bit interne Rechengenauigkeit sowie 16:1 anisotropes Filtern und 16faches Multisampling unterstützen. Eine Produktankündigung gab es bis Redaktionsschluss nicht.

X-TENSIONS ARGON

Stereo-System mit Subwoofer

STARK 52 Watt Effektivleistung liefert das kleine Boxenduett von X-Tensions.



X-Tensions (Tel.: 04287-924830) stellt mit dem Argon ein 2.1-Boxensystem vor, dessen Leistungswerte für ein Schreibtischsystem mehr als nur ausreichen. Die Satelliten leisten jeweils elf Watt, während der Subwoofer mit 30 Watt Effektivleistung (RMS) brummt. Dazu gibt es eine Kabelfernbedienung, über die Sie Lautstärke und Bass regeln sowie das System ein- und ausschalten können. Das Soundsystem Argon kostet 70 Euro und ist bereits erhältlich.

Was ist Xabre 600?

Chip-Fabrikant SiS liefert mit dem Xabre 600 einen Grafikchip, der im Kern ein auf Geschwindigkeit optimierter Xabre-400-Grafikchip ist und mit besserer Software arbeitet. Statt 250/500 MHz (Xabre 400) ist die Xabre-600-Platine mit 300/600 MHz getaktet. Triplex verbaut den Chip auf der Xabre 600 Ultra und färbt die Grafikkarte silbern. Der Preis der Karte liegt bei 130 Euro – und damit auch im Einsteigerbereich von Ati- und Nvidia-Grafikkarten (Radeon 9000/9100 und Geforce4 MX). In der nächsten PC Games berichten wir über den neuen Grafikkarten-Newcomer.
Info: Triplex, www.triplex.com.tw

Maxtor macht Serial ATA

Der Markt der Serial-ATA-Festplatten füllt sich langsam. Maxtor kündigt eine eigene Serial-ATA-Festplatten-Serie für Ende Februar/Anfang März 2003 an. Die MaxLine wird mit HDDs bis zu einer Größe von 300 GB aufwarten. Derzeit ist von Maxtor nur die DiamondMax Plus 9 mit einer Kapazität von bis zu 160 GB erhältlich.
Info: www.maxtor.de

Hier können Sie gewinnen

Mit PC Games und den Monitorprofis von Adi (www.adi-deutschland.com) können Sie in diesem Monat einen High-End-Monitor gewinnen. Der Adi P900 ist ein 19-Zoll-Röhrenmonitor erster Klasse. Neben dem normalen D-Sub-Anschluss bietet er auch die Möglichkeit, die Grafikkarte über ein BNC-Kabel anzuschließen. Dabei werden die Grafikdaten getrennt übermittelt, was zu einer wesentlich besseren Bildqualität führt. Die maximale Auflösung des Gerätes liegt bei 1.600x1.200 Bildpunkten, die der P900 mit 85 Hertz darstellen kann. Im Handel kostet der P900 rund 270 Euro. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.02.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Adi, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besuchen Sie in diesem Jahr die CeBIT (12.3.-19.3.)?

- ☐ Ja
- ☐ Nein
- ☐ Weiß ich noch nicht
- ☐ Ich warte auf die Games Convention

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Adi Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20.02.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



Gute Karten, schlechte Karten

Ist Ihre Geforce4 Ti schon wieder out? Nein, aber auch nicht mehr in. In diesem Monat schlägt Ati die Nvidia-Platinen und gewinnt obendrein noch den Preistipp-Award.

In den vergangenen Monaten hat Ati nicht weniger als vier Grafikchips auf den Markt gebracht, von denen in Deutschland bereits drei (Radeon 9500, 9700 und 9700 Pro) auf Grafikkarten zu finden sind. Der vierte heißt Radeon 9500 Pro und wanderte noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss auf einer Referenzplatine in unser Testcenter. Wenn man sich Atis Marktstrategie anschaut, erkennt man viele Parallelen zu den ersten Chips – die Kanadier orientieren sich offensichtlich am Nvidia-Prinzip und nutzen die Entwicklung eines Grafikchips (R300), um basierend auf diesem Motor möglichst viele Produkte unterschiedlicher Preis- und Leistungskategorien anzubieten.

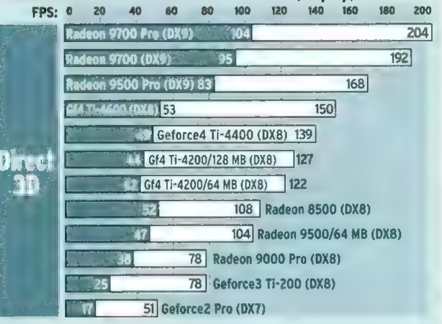
Seit Januar ist die 3D Prophet 9700 von Hercules auf dem Markt. Die Platine sticht auf den ersten Blick durch ihre blaue Färbung ins Auge. Aber auch bei der Kühlung unterscheidet sich die Grafikkarte von der Konkurrenz. Wie schon bei der 3D Prophet 9700 Pro ist auf der Platinenrückseite auf Höhe des Chips ein kleiner Kühlkörper angebracht. Auch alle Speicherbausteine sind mit Kühlkörpern bedeckt. Hercules verzichtet als einer der wenigen Hersteller auf Wärmeleitpads und verbindet den Lüfter stattdessen über Wärmeleitpaste mit dem Grafikchip – eine wesentlich wirkungsvollere Art, die entstehende Hitze abzutransportieren. Der Lüfter ist vergleichsweise laut, kühlt aber hervorragend. Höchstens 38 Grad Celsius haben wir im PC-Games-Test gemessen. Überragende Übertaktungs-Ergebnisse werden mit der Grafikkarte trotzdem nicht erreicht. Der Chip macht 340 MHz mit, während beim Speicher mit 3,6 ns bei 640 MHz (Standard: 540 MHz) Schluss ist. Zum Software-Bundle gehört der Ego-Shooter **No One Lives Forever 2** sowie der Software-DVD-Player PowerDVD XP 4.0 und das Übertaktungs-Programm 3D Tweaker. Insgesamt ein gutes Paket, das vor allem durch das beigepackte **NOLF 2** den vergleichsweise hohen Preis von 379 Euro rechtfertigt.

Wesentlich günstiger kommen Sie mit der Maya II von Gigabyte weg. Leider müssen Sie allerdings auch mit reduzierter 3D-Leistung rechnen, denn die Platine setzt nicht auf den starken Radeon 9700, sondern auf dessen stark abgespeckte Chipvariante Radeon 9500. Der goldfarbene Kühlkörper der Maya II Radeon 9500 ist ein Augenschmaus, auch wenn er bis auf einige minimale Veränderungen dem Referenzkühlkörper von Ati entspricht. Im Vergleich zur Hercules 9700 zieht die Karte aber den Kürzeren. Auf den Speicherbausteinen befinden sich keine Kühlkörper, die Hitze-Entwicklung der Platine fällt mit 42 Grad etwas höher aus, liegt aber noch im grünen Bereich. Dafür läuft der Lüfter leider etwas hochfrequent und verursacht einen störenden Geräuschpegel. Im Übertaktungsbereich wurden wir aber überrascht: Sobald wir den Speichertakt nicht höher als 620 MHz setzten, konnten wir den Chiptakt

3D-Überflieger im Leistungstest

Wie schneiden die aktuellen High-End-Grafikkarten mit DirectX-8- und/oder DirectX-9-Unterstützung im Vergleich miteinander ab?

Unreal Tournament 2003 V. 2163 (Flyby)



Der für die Bildwiederholrate im Spiel wenig aussagekräftige Flyby von **UT 2003** zieht das Feld sehr stark auseinander und offenbart gnadenlos Schwächen. So ist die Radeon 9500 in beiden Modi praktisch halb so schnell wie die 9700er-Radeons. Auffällig: Die Geforce4-Ti-Reihe verliert im Qualitätsmodus verhältnismäßig viel Leistung, was vor allem am anisotropen Filter liegt.

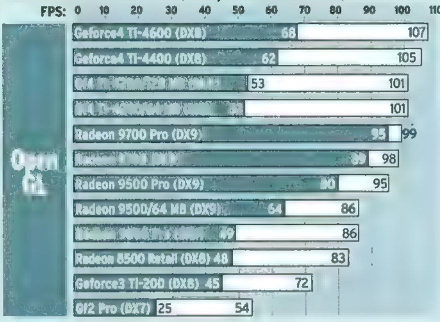
Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Deluxe, 512 MB DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 40.72, Ati 6218, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1/2:1 AF (4:1: G3/4 Ti, 9500, 9700; 2:1 G2 Pro), 2X FSAA Quality (9000 Pro)

Legende: Quality Mode | 1.024x768 (32 Bit)

Benchmarktest

Serious Sam 2 ist bereits etwas betagt – demnach fallen die Test-Ergebnisse für die technisch überholte DirectX-7-Karte Geforce2 Pro besser aus.

Serious Sam 2 1.07 (Große Kathedrale)



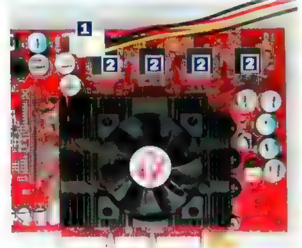
Beim etwas älteren **Serious Sam 2** liegen alle Karten relativ nah zusammen. Hier reicht auch eine Geforce2 Pro zum flüssigen Spielen. Auch im Qualitätsmodus mit aktivierter Kantenglättung und anisotropem Filter verliert lediglich die Geforce2 Pro stark. Auffällig ist, dass die beiden 9700er-Radeons beim Übergang zum Qualitätsmodus praktisch kaum Leistung verlieren.

Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Deluxe, 512 MB DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 40.72, Ati 6218, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1/2:1 AF (4:1: G3/4 Ti, 9500, 9700: 2:1 G2 Pro), 2X FSAA Quality (9000 Pro)

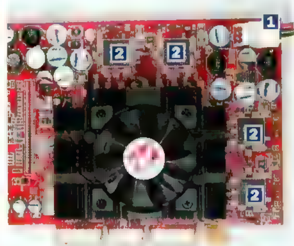


Legende: Quality Mode | 1.024x768 (32 Bit)

RADEON-9500-PRO-DESIGN



RADEON-9700-DESIGN



VERGLEICH Links das neue 9500-Pro-Design, das künftig auch auf 9500-Karten zu finden ist. Rechts das alte Design der 9700er-Serie. Es wurden die Speicherbausteine 2 und der Stromanschluss 1 versetzt.

auf 368 MHz übertakten. Mehr war allerdings nicht drin, da unser Übertaktungsprogramm Powerstrip keine höheren Werte zuließ. Die Ausstattung der Karte fällt sehr ordentlich aus. Neben **Serious Sam**, PowerDVD XP 4.0 sowie dem V-Tuner liefert Gigabyte noch Anschlusskabel für den TV-Ausgang sowie ein S-Video/Composite-Kabel inklusive Adapter mit. Wer zwei Röhrenmonitore anschließen möchte, kann sich über den mitgelieferten DVI-VGA-Adapter freuen. Vorbildlich. Für 200 Euro bekommen Sie eine Platine, die von ihrer Leistung her mit einer Geforce4 Ti-4200 vergleichbar ist. Sicherlich kein schlechtes Angebot, allerdings verhindern die Architektur-Einschränkungen des Grafikchips (im Vergleich zur Radeon 9700/Pro) eine höhere 3D-Geschwindigkeit.

Auch Xelo springt auf den Radeon-Zug auf und setzt bei seiner 9500er auf das Ati-Referenzdesign und damit auf 64 MB DDR-Speicher sowie Speichermodule mit der typischen Zugriffszeit von 3,6 ns. Wie bei der Radeon 9500 von Gigabyte lässt sich der Grafikchip sehr stark übertakten. Diese Mehrleistung ist vor allem bei eingeschaltetem anisotropen Filter spürbar. Allerdings macht der Speicher mit

Fragen zu Ati und Nvidia

Bis Nvidias GeforceFX in diesem Monat in den Handel kommt, sind schon viele Radeon 9500 Pro über den Ladentisch gewandert.

Wodurch unterscheiden sich die Radeon-Grafikchips?
Die aktuellen Radeon-Beschleuniger unterscheiden sich in der Taktfrequenz, der Zahl gleichzeitig werkelnder Pixel-Einheiten und der Zahl der Datenleitungen zwischen Grafikchip und Grafikspeicher. Aus diesem Grund gleichen sich auch die Taktfrequenzen vom 9500, dem 9500 Pro und dem 9700 – alle werden mit dem gleichen Chiptakt (275 MHz) und einem effektiven Speichertakt von 540 MHz betrieben. Die Architektur-unterschiede sorgen dabei für stark unterschiedliche 3D-Leistungen.

Was sind die schnellsten Grafikchips von Ati und Nvidia?
Der Radeon 9700 Pro ist das aktuelle 3D-Flaggschiff. Der Grafikchip unterstützt DirectX 9 und arbeitet mit den Taktfrequenzen 325/620 MHz (Chip/Grafikspeicher). Er wird im Laufe des Februars Konkurrenz von Nvidias DirectX-9-Chip GeforceFX bekommen.

Was ist am Radeon 9500 so besonders?
Die 3D-Pipelines des Radeon 9500 sind auf vier beschränkt. Alle anderen (9500 Pro, 9700, 9700 Pro) besitzen doppelt so viele gleichzeitig arbeitende Textur-Einheiten. Das schlägt sich natürlich auch in der 3D-Leistung nieder (siehe Benchmarks).

Wo liegt der Unterschied zwischen Radeon 9500 und 9700?
Die beiden Serien 9500 und 9700 unterscheidet die Art der Speicheranbindung. Während die 9700er mit einem aufwendigen, 256 Bit breiten Datenbus an den Grafikspeicher angebunden sind, sind die 9500er über einen bislang üblichen 128-Bit-Bus mit dem Speicher verbunden. Das schränkt die 3D-Performance deutlich ein.

Was genau ist eine Radeon 9100?
Der Grafikchip ist eigentlich nur eine Radeon 8500 mit anderem Namen. Die Radeon-9100-Platinen werden dank des niedrigen Preises vor allem für Einsteiger interessant sein, die auf DirectX-8-Unterstützung nicht verzichten wollen.

Was ist eigentlich...

Anisotrope Texturfilterung
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt

Anti-Aliasing
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern, auch Kantenglättung genannt

Shader
Programmierbare Hardware-Einheiten auf DirectX-8/9-Grafikkarten. Sie stecken in Grafikchips wie Geforce4 Ti oder den Radeon-Grafikkarten ab Radeon 9000 aufwärts.

640 MHz noch rund 20 MHz mehr mit als das Produkt von Gigabyte. Trotz einer vergleichsweise niedrigen Geräuschentwicklung bleibt die Temperatur der Platine mit 41,9 Grad Celsius im grünen Bereich. Abgesehen von dem sparsamen Softwarebundle (WinDVD 4) lieferte die Radeon 9500 von Xelo eine insgesamt überzeugende Vorstellung ab. Gute Übertaktungsergebnisse, eine niedrige Temperatur und ein nicht zu lauter Lüfter sprechen für sich. Der Vorteil der Radeon-9500-Pro-Platinen: Sie sind wesentlich schneller und kosten nur minimal weniger als die 9500er.

Ebenso wie Xelo hat auch Triplex damit zu kämpfen, dass der Name unter Spielern noch nicht den Bekanntheitsgrad von Firmen wie Asus, Guillemot/Hercules, MSI und Konsorten erreicht hat. Das Unternehmen produziert neben Xabre-Grafikkarten auch Beschleuniger mit Nvidia-Grafikchips. Das neueste Modell ist dabei eine Geforce4 Ti-4200 mit AGP-8X-Unterstützung und setzt sich von der Konkurrenz ab – und zwar farblich. Die beidseitig versilberte Platine hat die Produktbezeichnung „Millennium Silver". Durch diese Maßnahme will man die Signalstabilität und Kühlung verbessern. Die Einfärbetechnik bringt aber keinen messbaren Vorteil, weder im Bereich der Kühlung noch bei unseren Übertaktungstests.

Der Kühlkörper auf dem Grafikchip besteht aus Aluminium, wobei sich nicht nur oben, sondern auch auf der Rückseite der Platine ein dünnes Kühlblech befindet. Die Temperatur der Platine lag im Test bei 44,1 Grad Celsius und der Geräuschpegel im akzeptablen Bereich. Mit unserem Übertaktungsprogramm PowerStrip (www.entechtaiwan.com) konnten wir den Grafikchip nur um 30 MHz auf 280 MHz übertakten, während der Speicher sich um stolze 70 MHz auf effektiv 580 MHz übertakten ließ. Neben der Platine finden Sie im Karton noch eine Verteilerbox, an der sich die Video-Eingänge und Video-Ausgänge befinden. Ein Composite-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter werden ebenfalls mitgeliefert, wie auch die Videobearbeitungs-Software Power Director 2.0 SE. Knapp 240 Euro ist ein selbstbewusster Preis für die silbern beschichtete Grafikkarte.

Aus dem Hause Neue Elsa GmbH erreichte uns ein Grafikkarten-Duett. Die Gladiac 9500 ist die Einsteigervariante der wesentlich teureren Gladiac 9700 Pro. Wie der Name bereits erahnen lässt, besteht das Herz der Platine aus einem Radeon-9500-Chip. Ihm stehen 64 MB DDR-RAM zur Seite. Die Karte wurde im Referenzdesign der 9700er-Reihe gefertigt. Wundern Sie sich also nicht, dass sich auf Vorder- und Rückseite je zwei RAM-Aussparungen befinden, um das Speicher-Interface von 128 Bit zu erreichen (siehe Extrakasten „Fragen zu Ati und Nvidia"). Beim Software-Bundle trumpft Elsa auf und liefert neben der Vollversionen des Grafikkarten-Tools Powerstrip auch noch den Software-DVD-Player WinDVD 4 mit. Wir raten Ihnen von der Installation der Elsa-Treiber allerdings ab, denn der beigelegte Treiber ist älteren Datums (62.00 für Windows XP). Allein aus Geschwindigkeitsgründen sollten Sie stattdessen den aktuellen Catalyst-Treiber von unserer Heft-CD/-DVD installieren. Der Lüfter ist weder störend noch besonders leise und auch die Temperaturentwicklung ist akzeptabel – und typisch für das 9500-Referenzdesign. Auch wenn das Software-Paket nichts Besonderes bietet, so liegt der Preis von 200 Euro für die Platine im Standard-Design etwas hoch.

Wesentlich interessanter ist da die Pro-Version der Radeon-9500-Grafikkarte, denn sie hat mehr Grafikmuskeln und mit 128 MB ein doppelt so großes Speicherpolster zu bieten. Einzigartig ist das dicke Softwarepaket, das aus fünf Spielen besteht. Darunter finden Sie zum Beispiel das Multiplayer-Spektakel **Battlefield 1942**, WinDVD und das 3D-Tool Powerstrip. Merkwürdig verhielt sich der mitgelieferte Treiber der Version 62.18, denn er verur-



ÜBERHOLT Auch in Serious Sam 2 sammelt die Radeon 9500 Pro Lorbeeren. Die Karte ist schneller als eine Geforce4 Ti-4600!

Aktuelle Grafikkarten im Praxistest

Name:	Hercules 3D Prophet 9700	Maya II Radeon 9500
Hersteller:	Guillemot/Hercules	Gigabyte
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/ca. € 380,-	040-2533040/ca. € 200,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700/275 MHz	Radeon 9500/275 MHz
Speicher:	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0
Software:	NOLF 2, PowerDVD XP 4.0, 3D Tweaker, 3Deep	Power DVD XP 4.0, Serious Sam, Rune, V-Tuner
Sonstige Ausstattung:	Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 340 MHz/Speicher: 640 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 620 MHz
Ausstattung:	2,1	2,3
Eigenschaften:	1,3	1,6
Leistung:	1,4	1,9
Preis-Leistung:	Gut	Gut
Wertung	1,5	1,9
Kommentar:	Testsieger dank guter Leistung und guter Ausstattung	Übertakterfreundliche Platine mit Blickfang-Lüfter

PC Games Award – Testsieger 3/2003

sachte auf unserem Windows-XP-Testrechner unter DirectX 8 regelmäßig Abstürze. Nachdem wir ein Update auf den aktuellen Catalyst-Treiber und DirectX 9 durchgeführt haben, war das Problem behoben. Auch wenn die 3D-Leistung höher liegt, so lieferte unsere 9500 Pro etwas schlechtere Werte als die Gladiac 9500 – was zum Teil allerdings an dem etwas langsameren Speicher liegt.

Eine Radeon 9500 Pro liefert generell eine höhere 3D-Leistung als die 9500 und verfügt darüber hinaus über genug Leistungsreserven, um qualitätsverbessernde Features wie Kantenglättung bis 4x und den anisotropen Filter vernünftig darzustellen. Seine acht Pipelines liefern eine hohe Füllrate und entschädigen Sie vollends für die halbierte Speicherbandbreite verglichen mit der Radeon-9700-Reihe. Kurzum: Der Radeon 9500 ist auf dem besten Weg, den Geforce4 Ti-4200 vom Preis-Leistungs-Thron zu schubsen. BERND HOLTMANN

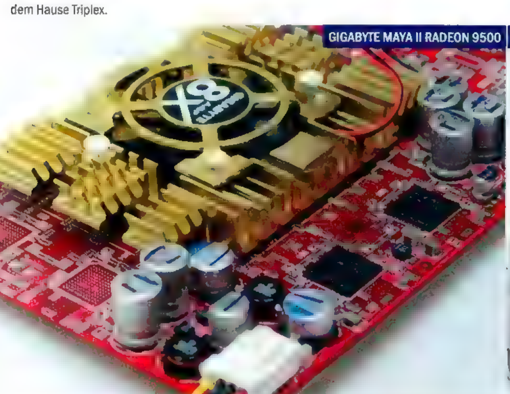
GeforceFX - der Nachzügler



Wo bleibt Nvidias DirectX-9-Kanone? Wir wissen es!

Mitte November wurde der GeforceFX erstmals vorgestellt. Jetzt, knapp ein Vierteljahr später, finden sich die High-End-Grafikkarten immer noch nicht in den Händlerregalen. Warum? Nvidia hatte offensichtlich Probleme, die Chips termingerecht zu fertigen. Zunächst sollten erste Testmuster Ende Dezember in unsere Testrechner gelangen. Mittlerweile scheint Ende Januar oder Anfang Februar wesentlich realistischer – und Ati freut sich. Denn während Hersteller wie Asus, MSI, Sparkle und Co. auf die erste Nvidia-Lieferung warten, ist Atis neue Radeon-Riege bereits seit mehr als zwei Monaten im Handel. Da scheint der Preis, den Nvidia für eine neue GeforceFX verlangt, schon zu selbstsicher: Rund 600 Euro soll eine Platine kosten. Zum Vergleich: Der Preis einer Radeon 9700 Pro liegt zurzeit zwischen 400 und 480 Euro.

HINGUCKER Der goldene Lüfter der Radeon 9500 von Gigabyte (links) ist ein echter Hingucker, aber nichts im Vergleich mit der komplett versilberten Geforce4 Ti-4200-8X aus dem Hause Triplex.

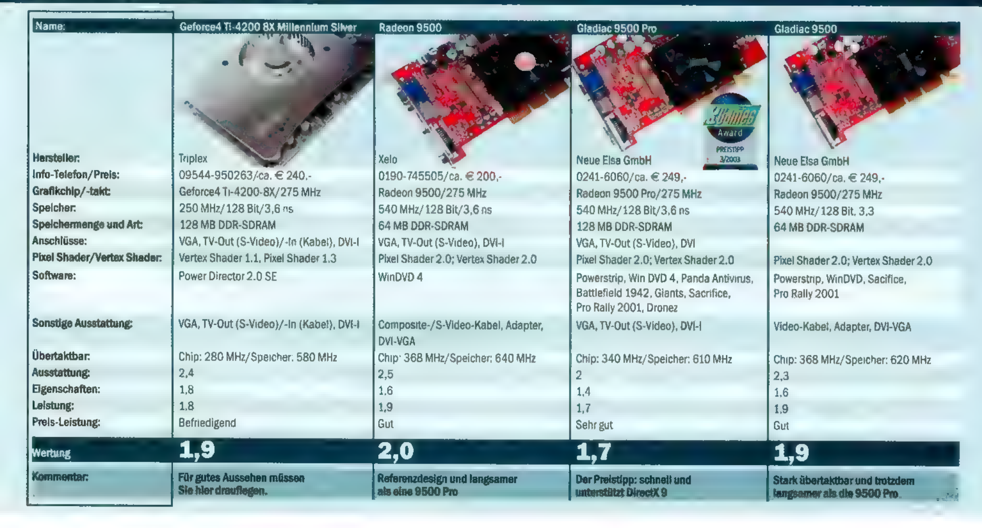


GIGABYTE MAYA II RADEON 9500



TRIPLEX GEFORCE4 TI-4200-8X MILLENNIUM SILVER

Aktuelle Grafikkarten im Praxistest



Name:	Geforce4 Ti-4200 8X Millennium Silver	Radeon 9500	Gladiac 9500 Pro	Gladiac 9500
Hersteller:	Triplex	Xelo	Neue Elsa GmbH	Neue Elsa GmbH
Info-Telefon/Preis:	09544-950263/ca. € 240,-	0190-745505/ca. € 200,-	0241-6060/ca. € 249,-	0241-6060/ca. € 249,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4200-8X/275 MHz	Radeon 9500/275 MHz	Radeon 9500 Pro/275 MHz	Radeon 9500/275 MHz
Speicher:	250 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit, 3,3
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0
Software:	Power Director 2.0 SE	WinDVD 4	Powerstrip, Win DVD 4, Panda Antivirus, Battlefield 1942, Giants, Sacrifice, Pro Rally 2001, Dronez	Powerstrip, WinDVD, Sacifice, Pro Rally 2001
Sonstige Ausstattung:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 280 MHz/Speicher: 580 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 640 MHz	Chip: 340 MHz/Speicher: 610 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 620 MHz
Ausstattung:	2,4	2,5	2	2,3
Eigenschaften:	1,8	1,6	1,4	1,6
Leistung:	1,8	1,9	1,7	1,9
Preis-Leistung:	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Gut
Wertung	1,9	2,0	1,7	1,9
Kommentar:	Für gutes Aussehen müssen Sie hier drauflegen.	Referenzdesign und langsamer als eine 9500 Pro	Der Preistipp: schnell und unterstützt DirectX 9	Stark übertaktbar und trotzdem langsamer als die 9500 Pro.



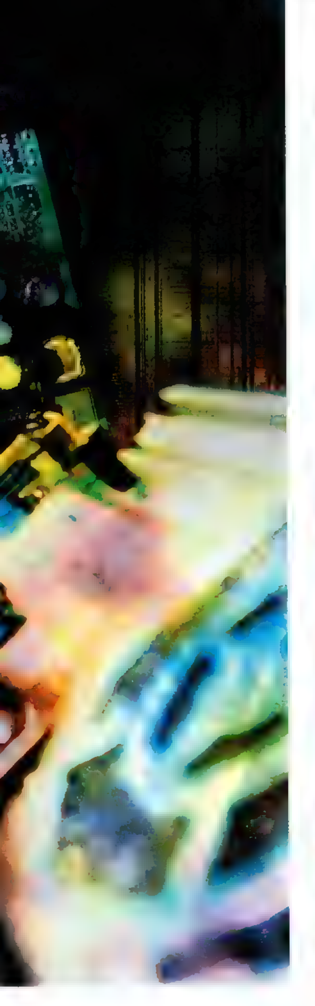
10 Tricks für ultimative Geforce-Grafik

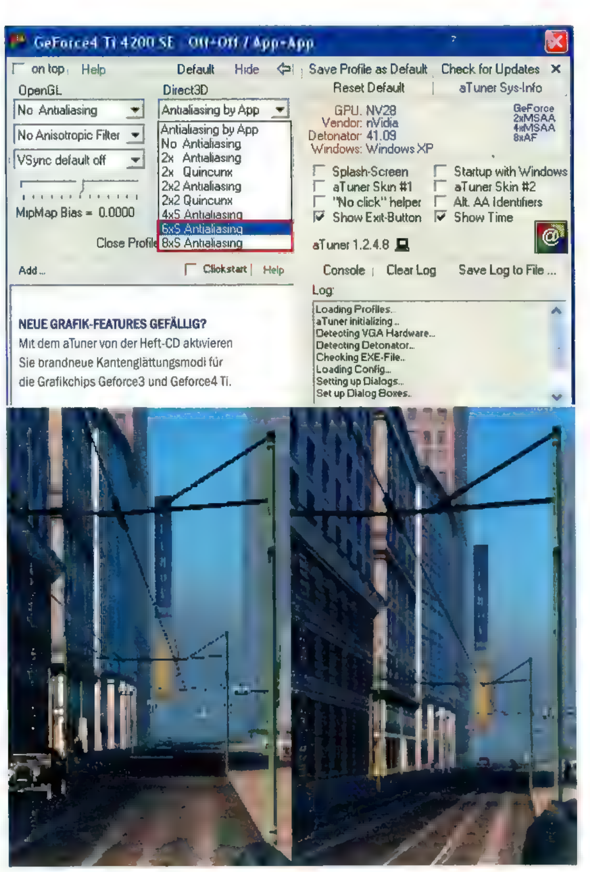
Mit diesen Tipps holen Sie **das letzte Quentchen 3D-Leistung** aus Ihrer Geforce3- oder Geforce4-Grafikkarte heraus und steigern dabei gleichzeitig die Bildqualität!

Wussten Sie eigentlich, dass wir auf unserer Webseite www.pcgames.de regelmäßige Umfragen durchführen? Demnach besitzen von knapp 5.000 Teilnehmern rund 50 Prozent eine DirectX-8-Grafikkarte mit Nvidia-Chipsatz (Geforce3, Geforce4 Ti). Ganz vorne platzieren sich 3D-Grafikkarten mit Geforce4 Ti-4200 – immerhin 22 Prozent der Teilnehmer besitzen eine der günstigen Platinen. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen eine Tuning-Anleitung für die aktuellen Nvidia-Grafikkarten und erklären Ihnen, wie Sie mit einfachen Handgriffen die 3D-Leistung hochschrauben.

TIPP 1:
Wichtig - die Heft-CD/-DVD

Einsteigern dürfte der folgende Trick mit Nvidias Detonator-Treiber keine Probleme bereiten. Ab der Versionsnummer 40 aufwärts haben die Kalifornier einiges an den Menüs verändert. Sie finden hier wesentlich mehr Optionen und auch eine neue Menüleiste. Dort können Sie die Stärke des anisotropen Filters (siehe Extrakasten „Anisotroper Filter – was ist das?") für die beiden Grafikschnittstellen DirectX und OpenGL bestimmen. Damit sparen Sie sich die Installation von externen Programmen wie den Riva Tuner, um die Bildqualität





NEUE GRAFIK-FEATURES GEFÄLLIG? Mit dem aTuner von der Heft-CD aktivieren Sie brandneue Kantenglättungsmodi für die Grafikchips Geforce3 und Geforce4 Ti.

SO WERDEN SPIELE SCHÖNER Ohne anisotropen Filter und Kantenglättung (links) sieht Mafia verwaschener aus als mit achtfachem Filter und 2x-Kantenglättung (rechts). Besonders die Oberleitungen der Straßenbahn und die Straßenmarkierungen profitieren von den Tuning-Maßnahmen.

Ihrer 3D-Spiele zu verbessern. Wenn Sie sich den aktuellen, Microsoft-zertifizierten Detonator-Treiber (Version 40.72) von unserer Heft-CD installiert haben, sollten Sie diese Einstellungen gleich nachholen. Dort finden Sie übrigens auch den zuletzt veröffentlichten, aber von Microsoft noch nicht abgesegneten Detonator mit der Versionsnummer 41.09 sowie die im Folgenden erwähnten Tools.

TIPP 2:
Top-Secret-Menü

Dem unbedarften Spieler eröffnet Nvidia nicht alle Einstellungsmöglichkeiten des Detonators. Es gibt einige geheime Menüs, die Sie nur über Umwege erreichen. Erst mit dem „Detonator Unlock" von der Heft-CD/-DVD können Sie auf jedem Windows-Betriebssystem diese Menüs freischalten. Wenn Sie nun in das Fenster „Einstellungen der Anzeige" wechseln, finden Sie im Grafiktreibermenü beispielsweise den neuen Punkt „Clock Frequencies" („Taktfrequenzen"), mit dem Sie den Grafikchip und den Grafikspeicher übertakten können. Dazu bestätigen Sie einfach den Punkt „Taktfrequenzanpassungen zulassen", starten den PC neu und wechseln wieder in das Treibermenü.

TIPP 3:
AGP und VSync

Hinter dem frisch freigeschalteten Menüpunkt „AGP Settings" (siehe Tipp 2) verbirgt sich ein zusätzliches Menü, das aktuell allerdings keine richtigen Informationen anzeigt. Allerdings können Sie nun die vertikale Synchronisation für Direct3D-Spiele selbst einstellen. Was das ist? Bei eingeschalteter vertikaler Synchronisation im Grafiktreiber schickt die Grafikkarte lediglich Vollbilder an den Monitor. Wenn Sie den so genannten VSync nun für die Grafikschnittstellen OpenGL und DirectX abschalten, wird gleich jede neu berechnete Zeile direkt an den Monitor weitergeleitet. Das erhöht die 3D-Performance etwas, kann in 3D-Spielen aber auch zu einem störenden Schliereneffekt führen. Wenn Sie die 3D-Leistung Ihres PCs testen wollen, sollten Sie den VSync immer über den Detonator ausschalten.

TIPP 4:
Versions-Wirrwarr

Momentan bietet Ihnen Nvidia zwei verschiedene Versionen des Detonator-Treibers an: 40.72 und 41.09. Der neuere und damit theoretisch bessere Treiber 41.09 war in allen Spiele-Benchmarks etwas langsamer als der 40.72. Allerdings hat man bei ihm die Menüfunktion „AGP Settings" repariert. Abgesehen davon hat Nvidia kleinere Fehler behoben, die unter dem Strich ein Update nicht notwendig machen. Gegebenenfalls lohnt es sich sogar, den älteren Treiber 30.82 zu installieren, denn viele Programmierer haben diesen als Basis für ihre Spiele gewählt. Auf einer Geforce3 Ti-200 lief **Aquanox 2** beispielsweise nur mit dem Detonator 30.82 fehlerfrei.

TIPP 5:
Treiber richtig installieren

Sie sollten neue Grafikkartentreiber generell nicht einfach „drüberinstallieren". In der Windows-Systemsteuerung finden Sie den Menüpunkt „Software", über den Sie den aktuellen Detonator problemlos deinstallieren können. Bei Win9x-Rechnern wechseln Sie vor (!) einem Neustart über den Gerätemanager auf eine Standard-VGA-Karte. Nach dem Neustart installieren Sie den neuen Detonator über die Setup-Routine.

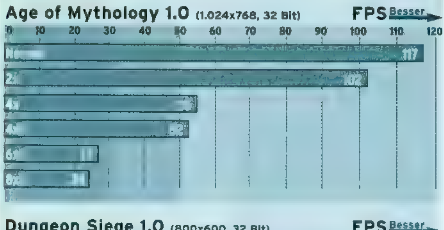
TIPP 6:
Geforce FX zum Nulltarif

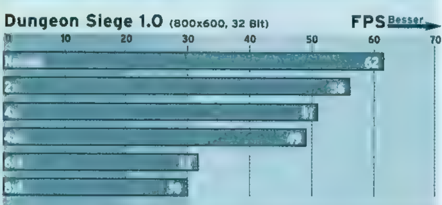
Für die Geforce-FX-Grafikkarten kündigte Nvidia zwei neue Kantenglättungsfunktionen an, die sich 6xS und 8x nennen. Die Technik dahinter hat sich seit den Geforce4-Grafikkarten allerdings nicht geändert. Mit dem Tool aTuner (aktuelle Version 1.2.4.8 auf Heft-CD) und dem Detonator ab Version 40.72 stehen Ihnen bei allen Geforce3- und Geforce4-Ti-Karten auch diese zwei zusätzlichen Kantenglättungsmodi (6xS, 8x) für Direct3D-Spiele zur Auswahl. Öffnen Sie dazu einfach den aTuner und wählen Sie unter „Direct3D" die entsprechende Kantenglättung aus. Bei Geforce4-MX-Karten sind die neuen Modi übrigens nicht anwählbar, hier fehlt allerdings auch die notwendige Leistung. Hinsichtlich der Geschwindigkeit machen 6xS und 8x bei Spielen wie **Unreal Tournament 2003** oder beim Einsatz einer Geforce3 Ti-200 keinen Sinn – der Performanceverlust ist hier zu hoch. Durchaus spielbar bleiben aber beispielsweise **Age of Mythology** oder **Dungeon Siege**, die Bildqualität dieser Spiele wird durch die neuen Kantenglättungs-Optionen sichtbar verbessert. Beachten Sie aber, dass Sie eine möglichst niedrige Auflösung wählen (wir empfehlen 800x600 bei 6xS und 8X) und dass abhängig vom Grafikkartenspeicher hohe Auflösungen nicht mit den neuen Modi kombinierbar sind.

TIPP 7:
Anisotropen Filter optimieren

Scharfe Texturen auch bei nach hinten geneigten Flächen – dieser Traum ist dank anisotroper Texturfilter schon seit einiger Zeit Realität. In **Mafia** verschwimmen bei dem aktivierten Filter beispielsweise die Straßenmarkierungen nicht mehr. Neben Kantenglättung ist diese Art der Texturfilterung das wichtigste spieleunabhängige Instrument, um die Bildqualität sichtbar zu verbessern. Besitzer einer Geforce3 oder Geforce4 Ti können den Grad der An-

Kantenglättung im Vergleich





In 1.024x768 sind 6xS und 8X bei **Age of Mythology** schlecht spielbar. **Dungeon Siege** zeigt aber, dass eine Reduzierung auf 800x600 durchaus zu spielbaren Geschwindigkeiten führt.

Legende: Geforce4 Ti-4200-8X

Einstellungen: Athlon XP 2600+, Asus A7N8X Deluxe, BIOS 1.001C, 512 MB DDR-RAM, Windows XP und Service Pack 1, Nforce2 2.0, Detonator 40.72, Asus V9280 S/TVD

Was bringt Kantenglättung eigentlich?

Hier zeigen wir Ihnen die alten und neuen, durch den aTuner zugänglichen Kantenglättungs-Optionen für alle Grafikkarten mit Geforce3 und Geforce4 Ti.



Die neuen Modi 6xS und 8x verbessern die Glättungswirkung bei horizontalen Kanten gegenüber dem 4xS-Modus. Der 2x-Modus mit gedrehtem Muster ist sehr effizient.



Seid Netz miteinander!
Stell Dir einfach eine Mischung aus Mixer, Toaster und Mikrowelle vor... :) Tom
Du meinst wohl den MicroLink-ADSL-Modem-Router-Switch?!!
devolo
MicroLink ADSL Modem Router
CeBIT HANNOVER 12. – 19. 3. 2003
Besuchen Sie uns in Halle 15, Stand C 34
MicroLink™ ADSL Modem Router
€ 199,90*
* unverbindl. Preisempfehlung
Tolle Mischung: 3 in 1 für alle ;-)))
Der MicroLink™ ADSL Modem Router: Die richtige Mischung aus ADSL-Modem, Router und 4-Port-Switch – mehrere PCs können direkt eine DSL-Leitung gemeinsam nutzen. Ideal geeignet für nette Wohngemeinschaften, grosse Familien oder kleine Büros. Einfach mit dem DSL-Splitter verbinden, PCs mit dem MicroLink™ ADSL Modem Router verbinden, konfigurieren – fertig!
• Highspeed-ADSL-Modem, Router und 4-Port-Switch in einem Gerät
• 4 PCs können direkt angeschlossen werden und über eine ADSL Leitung surfen (max. bis zu 253 PCs)
• Integrierte Firewall schützt vor Angriffen aus dem Internet
• Sehr einfache Installation, deutsche Konfiguration
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Handel sowie bei Karstadt, Schauland, PC Spezialist, RED ZAC, Electronic Partner, amazon, Fröschl, Masters, MediMax und bei www.ep-netshop.de/partner/devolo.html
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!
devolo
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

isotropie, auch Verzerrungsverhältnis genannt, theoretisch auf 8x oder 8:1 hochsetzen und werden mit der aktuell besten Texturschärfetechnik verwöhnt. Allerdings geht dann die Leistung je nach Spiel mitunter dramatisch in den Keller – bestes Beispiel ist **Unreal Tournament 2003** mit bis zu vier Texturschichten. Das Tool Riva Tuner (aktuelle Version auf CD) hilft bei allen Direct3D-Spielen weiter. Wer eine Geforce4 Ti besitzt, startet das Tool und wählt unter „Customize" den Direct3D-Button aus. Unter „Textures" wählt man beispielsweise „Force Level 4" und klickt dann auf „Optimize". Nun setzen Sie einen Haken bei „Texturing Stage 2" und „Texturing Stage 3", aktivieren „Always optimize selected stages" und legen dann bei „Maximum anisotropy" den „Level 1" fest. Bestätigen Sie diese Einstellung nun und verlassen Sie den Riva Tuner. Was haben Sie gemacht? Wenn ein Spiel vier Texturschichten nutzt, werden nun nur die Grundtextur und die erste zusätzliche Schicht anisotrop gefiltert. Die Schichten („texturing stages") 2 und 3 fallen aus dem Filtervorgang heraus und werden nur bilinear/trilinear vermischt. Sie können dies auch für die Stages 1 bis 3 erzwingen, allerdings sehen einige Spiele dann nur unwesentlich besser aus als ohne anisotrope Filterung. Indem wir den anisotropen Filter für die zwei Texturschichten (Stages 2 und 3) abschalteten, gewannen wir bei einer Geforce4 Ti-4200 30 Prozent Geschwindigkeit bei **Unreal Tournament 2003** (siehe Benchmarks), ohne dabei viel Bildqualität opfern zu müssen. Die Unterschiede bei der Darstellungsqualität zeigen wir Ihnen anhand von 3DMark2001-Screenshots.

TIPP 8: Geforce3-Tuning

Wer eine Geforce3 sein Eigen nennt, muss zuerst den zu installierenden Detonator-Treiber modifizieren, damit der Riva Tuner die Optimierungsmenüs (Tipp 7) freischaltet. Als Vorbereitung kopieren Sie die entpackten Dateien eines aktuellen Detonators in ein eigenes Verzeichnis. Dazu führen Sie einen rechten Mausklick auf die Treiber.exe aus (beispielsweise auf „41.09_win2kxp.exe") und wählen „Öffnen mit Winzip". Die Shareware-Version finden Sie natürlich ebenfalls auf unserer Heft-CD und -DVD. Drücken Sie auf „Entpacken", wählen oder erstellen Sie ein Verzeichnis (Beispiel: C:\Treiber\Nvidia) und entpacken Sie nun die Dateien mit dem Zusatz „Verzeichnisnamen benutzen". Nun starten Sie den Riva Tuner, gehen in die „Power User"-Sektion und bestätigen den Warnhinweis mit „Ok". Sie klicken nun das dritte Symbol unten links an („Open Patch Script"), wählen das Verzeichnis „Patch Scripts" – „nVidia" – „Aniso Booster" und dann die passende Datei für Direct3D und Ihr Betriebssystem. Windows-XP-Nutzer nehmen „AnisoBoosterD3D w2k.rts". Nachdem Sie „Continue" ausgewählt haben, müssen Sie dem Riva Tuner nun mitteilen, in welchen Ordner Sie den entpackten Treiber als Vorbereitung hinkopiert haben (Beispiel: C:\Treiber\Nvidia). Wichtig: Patchen Sie auf keinen Fall die Dateien, die in einem der Windows-Ordner (\system oder \system32) liegen und vom Betriebssystem aktuell verwendet werden. Bei Windows 9x oder Windows Me modifiziert der Riva Tuner die Datei „nvdd32.dll", bei Windows 2000 oder Windows XP ist es die Datei „nv4_disp.dll". Wenn Sie alles richtig gemacht haben, meldet Ihnen der Riva Tuner „Patch Script has been successfully executed". Nun haben Sie einen modifizierten Grafikkartentreiber, den Sie anschließend einfach neu installieren (siehe Tipp 5). Nach der Installation können Sie wie in Tipp 7 beschrieben die gleichen Optimierungen durchführen wie die Besitzer einer Geforce4 Ti. Mit einer Geforce3 Ti-200 gewannen wir je nach Benchmarkdemo 10 bis 30 Prozent Leistung bei **Unreal Tournament** durch Optimierung der Stages 2 und 3.

TIPP 9: Fast Writes? Aus, bitte!

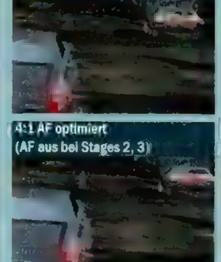
Die Geforce4-Neuauflagen mit AGP-8X-Unterstützung lassen sich nur schlecht übertakten, wenn Sie ein AGP-4x-Mainboard besitzen und im BIOS die Funktion „Fast Writes" aktiviert haben. Sollten Sie Ihre neue Platine also wirklich übertakten wollen, empfehlen wir Ihnen einen kurzen Besuch im BIOS-Menü. Dorthin gelangen Sie, indem Sie direkt nach dem PC-Start die Taste „Entf" drücken. Aber lassen Sie Vorsicht walten und ändern Sie lediglich die „Fast Writes"-Funktion. Speichern Sie anschließend die Änderungen.

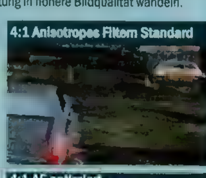
TIPP 10: Leadtek-Hardware mit MyVIVO

Hersteller Leadtek bietet seine Grafikkarten mit der so genannten MyVIVO-Technik an. Wenn Sie eine solche Grafikkarte besitzen und die Fernbedienung verwenden, verschwenden Sie unnötig 3D-Performance. Ist die Software installiert und aktiv im System, überwacht ein Programm unter anderem regelmäßig den Status der Fernbedienung. Wenn Sie wirklich alles aus Ihrem PC herauskitzeln wollen, sollten Sie für die Dauer des Spielens das Programm beenden. BERND HOLTMANN

Anisotroper Filter – was ist das?

Fast jede neue 3D-Grafikkarte hat starke Leistungsreserven. Mit dem anisotropen Filter können Sie überschüssige 3D-Leistung in höhere Bildqualität wandeln.







Durch die Optimierung der Texturebenen 2 und 3 (so genannte Stages) erhält man immer noch ein ordentlich geschärftes Bild im Vergleich zum Ausgangsbild ohne anisotropen Filter.

Immer noch nicht genug?

Was bringt Ihnen ein Tuningartikel für Grafikkarten ohne die passenden Treiber? Wollen Sie sich noch weiter über Kantenglättung informieren? Kein Problem!

Auf unserer Heft-CD und -DVD finden Sie als Begleitmaterial folgende Programme und Treiber:
aTuner, Version 1.2.4.8
Detonator 40.72 (Windows-zertifiziert)
Detonator 41.09 (Zertifikations-Kandidat)
Riva Tuner 2, Release Candidate 12
Detonator Unlock

Auf den folgenden Webseiten finden Sie detaillierte Informationen zu den einzelnen Anwendungen und auch zu Nvidias Rundum-glücklich-Treiber namens Detonator.
www.3dcenter.de/atuner
www.3dcenter.de/artikel/2002/11-24_a.php
www.guru3d.com/rivatuner
www.nvidia.com



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
50 SEITEN TIPPS
Geforce-Tuning
Athlon-Unlock
Firmware-Guide
TOP-THEMEN
RADEON 9500 Pro
NOTEBOOK SPIELE-TAUGLICH MACHEN
3D-TECHNIK EINFACH ERKLÄRT
Firmware-Upgrades
Versteckte Reserven: Ganz egal mehr Leistung & Features für null Euro
Die Leserwahl
Publikumspreis: Wählen Sie die besten Hersteller & die Top-Hardware 2002!
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools, Updates, Videos & Service
Tipps von Profis
Hilfe aus den Hardwareforen: Brandheiße Praxistipps für 3D-Karten & CPUs
NVDVD 2.22
Antivir Personal Edit.
Geheime Menüs, mehr Leistung, bessere Bildqualität!
TUNING GEFORCE
Bis zu 40% schneller!
Windows XP Service Pack 1
CD Inhalt im Überblick
WinDVD Platinum
AKTUELL: ERSTE SERIAL-ATA-FESTPLATTE, NFORCE2-TUNING
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

Netzwerkspiele ohne Kabelsalat



Nie wieder durch Wände bohren, nie wieder lästige Kabelbrüche - mit einem Funknetzwerk können Sie PCs vernetzen, darauf gegeneinander spielen und sogar gemeinsam im Internet surfen.

Kabelfreie Netzwerke sind für die meisten PC-Anwender noch Neuland und leiden deshalb bei vielen unter einem schlechten Ruf. Sie seien zu langsam und für Spiele nicht zu gebrauchen. Dabei sind sie nicht so kompliziert und leistungsschwach, wie man vielleicht denken mag. Selbst Laien können – mithilfe einer vernünftigen Dokumentation – ein Spieler-Netzwerk in weniger als einer halben Stunde einrichten. Komplett ohne Bohrer und lange Kabel. Alles, was Sie dazu brauchen, ist jeweils ein USB-Funkadapter und – ab mehr als drei Rechnern - ein Access Point. Das ist ein Netzwerkverteiler, der alle eingehenden Daten an die angeschlossenen PCs sendet. Wir haben uns aus jeder Kategorie ein Paket ausgesucht und es getestet. Um drei Rechner per Wireless LAN möglichst schnell miteinander zu verbinden, empfehlen wir Ihnen mehrere 11-Mbps-Wireless-USB-Adapter von U.S. Robotics. Mit die-

Was heißt eigentlich IEEE 802.11b?

1997 hat das Institute of Electrical and Electronics Engineers, kurz: IEEE, den ersten so genannten Funknetzwerk-Standard IEEE 802.11 offiziell verabschiedet. 1999 hat das IEEE mit dem Standard 802.11b nachgebessert und damit den Grundstein für Netzwerke mit einer Datenübertragungsrate von bis zu 11 MBit/s gelegt – das ist rund ein Megabyte pro Sekunde. In Netzwerkspielen reicht dies für ein bis drei Spieler locker aus. Ende 2003 hat die IEEE einen noch schnelleren Standard ins Rennen geschickt: 802.11a, der schnellste Funknetzwerk-Standard, bietet Übertragungsraten von bis zu 54 MBit/s. Da sich der neue aber nicht mit dem alten Standard verträgt, benötigen Sie komplett neue Funknetzwerk-Hardware.

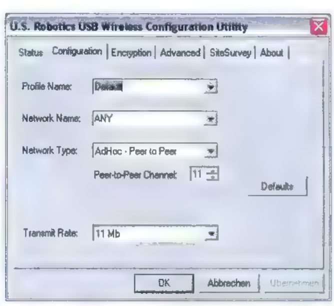


AUFGEPASST Für Funknetzwerke mit PC-Card-Anschluss benötigen Desktop-PCs eine separate Steckkarte, in die die Module gesteckt werden können. USB-Adapter können ohne diese Zusatzanschaffung betrieben werden.

sen Geräten können Sie drei PCs vernetzen und müssen dazu lediglich die Adapter an den USB-Port anschließen sowie Treiber und das Konfigurations-Tool installieren. Mithilfe des deutschsprachigen und leicht verständlichen Handbuchs sind die Einstellungen im Konfigurationsprogramm schnell erledigt. Jetzt müssen Sie dem Rechner noch manuell eine IP-Adresse und eine Subnetmask zuweisen und eine gemeinsame Windows-Arbeitsgruppe festlegen. Das ist bei jedem Rechner in zwei Minuten passiert (siehe Extrakasten: IP-Adressen einrichten).

Die schwarzen USB-Netzwerkadapter sind sehr klein und lassen sich daher unauffällig aufstellen. Die USB-Kabel sind mit nur einem Meter Länge sehr kurz geraten. Im Konfigurations-Tool können Sie die 128-Bit-WEP-Verschlüsselung einstellen, damit fremde Rechner keinen Zugriff auf Ihr Funknetzwerk haben. Dazu können Sie noch festlegen, mit welcher Übertragungsgeschwindigkeit das Funknetz arbeiten soll. Bei kurzen Distanzen von nur wenigen Metern stellen Sie bei allen Geräten „11 Mbit/s" ein, bei größeren Entfernungen „1 oder 2 MBit/s", um Verbindungsabbrüchen vorzubeugen. Von der automatischen Geschwindigkeits-Erkennung raten wir jedoch ab, da die Performance zu sehr schwankt. Bei unseren Tests erreichten wir mit den U.S.-Robotics-Geräten in einem geschlossenen Gebäude mit Wänden und vielen Störquellen (wie PCs, Drucker, Scanner etc.) problemlos eine Reichweite von 30 Metern. Das ist für eine Ad-hoc-Lösung eine erstklassige Leistung! Die von uns gemessene Datentransferrate beträgt auf einer Funkdistanz von zwei Metern ordentliche 604 KB/s.

Ob man mit dieser Leistung auch gut spielen kann? Ja, mit einem WLAN kann man genauso gut spielen wie mit einem Kabelnetzwerk. Wir erreichten über einen DSL-Anschluss von QSC (www.qsc.de) im Internet und Netzwerk Pingzeiten von unter 30 Millisekunden. Je niedriger dieser Wert, umso weniger Verzögerung erfahren Online-Spieler in 3D-Spielen. Die einzige Gefahr für Ego-Shooter-Fans mit Funknetzwerk besteht in der Reichweite. Je weiter zwei PCs voneinander entfernt sind, desto größer ist die Gefahr, dass die Verbindung instabil wird, da Hindernisse wie Mauern oder Decken die Signalqualität verschlechtern. Für ein kleines Heimnetzwerk aus zwei oder drei PCs sind die U.S.-Robotics-Funker für je 99 Euro eine günstige Lösung. Wenn Sie auf der Wohnzimmercouch gerne mit Ihrem Notebook surfen oder spielen wollen, dann empfehlen wir Ihnen das AP115W von Trust, denn es setzt statt auf einen USB-Adapter auf eine so genannte PC-Card und bringt den Access Point zum Anschluss weiterer Geräte gleich mit. BERND HOLTMANN



EINFACH In der Registerkarte „Configurations" nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, um die U.S.-Robotics-Funker betreiben zu können.

So geht's: IP-Adressen einrichten

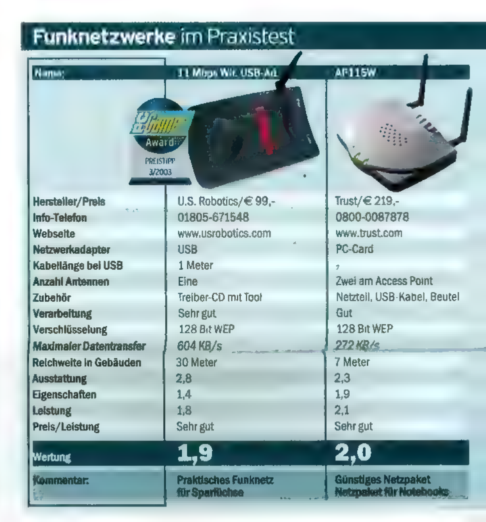
Die Anleitungen einiger Funknetzwerke sind für Anfänger sehr schwer zu verstehen. Wir erklären Ihnen, wie Sie Ihr kabelloses PC-Netz funktionstüchtig machen.

1. Wechseln Sie in die Systemsteuerung von Windows. Hier wählen Sie den Punkt „Netzwerk" (Windows 98) oder „Netzwerk- und Internet-Verbindungen" (Windows XP).

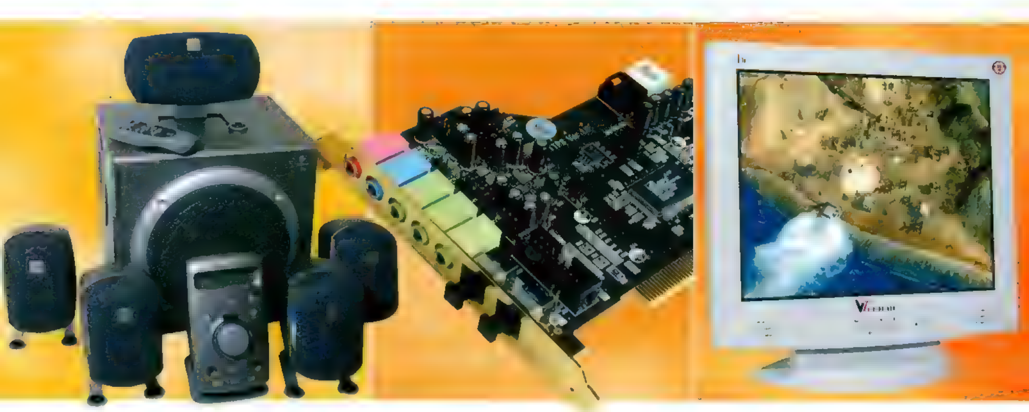
2. Wählen Sie die Funknetzwerkverbindung aus, wählen Sie dann den Eintrag des TCP/IP-Protokolls und klicken Sie auf „Eigenschaften". Bei der Eingabe der IP-Adresse müssen Sie eine Struktur beachten, damit es keine Probleme gibt. Eine IP-Adresse besteht aus vier Zahlengruppen, die durch Punkte getrennt werden. Diese Zahlen können Sie allerdings nicht einfach durch Würfeln festlegen! Die maximale Zahl der Rechner ist auf 254 beschränkt. Verwenden Sie für den ersten PC beispielsweise die Nummer 192.168.0.1, für den zweiten 192.168.0.2 und so weiter. Beachten Sie, dass die ersten drei Zahlengruppen identisch sein müssen, die letzte muss für jeden Rechner anders sein.

3. Um die IP-Adresse nun einzutragen, wählen Sie „IP-Adresse" aus. Aktivieren Sie „IP-Adresse festlegen" und geben Sie in das Feld „IP-Adresse" die Zahlen ein. Im Feld „Subnetz Maske" setzen Sie immer die Nummer 255.255.255.0 ein. Alternativ können Sie das Feld auch freilassen, denn beim erforderlichen Neustart werden diese Zahlen automatisch hinzugefügt.

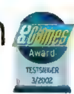
Funknetzwerke im Praxistest



Name:	11 Mbps Wir. USB-Ad.	AP115W
Hersteller/Preis	U.S. Robotics/€ 99,-	Trust/€ 219,-
Info-Telefon	01805-671548	0800-0087878
Webseite	www.usrobotics.com	www.trust.com
Netzwerkadapter	USB	PC-Card
Kabellänge bei USB	1 Meter	-
Anzahl Antennen	Eine	Zwei am Access Point
Zubehör	Treiber-CD mit Tool	Netzteil, USB-Kabel, Beutel
Verarbeitung	Sehr gut	Gut
Verschlüsselung	128 Bit WEP	128 Bit WEP
Maximaler Datentransfer	604 KB/s	272 KB/s
Reichweite in Gebäuden	30 Meter	7 Meter
Ausstattung	2,8	2,3
Eigenschaften	1,4	1,9
Leistung	1,8	2,1
Preis/Leistung	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	1,9	2,0
Kommentar:	Praktisches Funknetz für Sparfüchse	Günstiges Netzpaket Netzpaket für Notebooks



Logitech Z-680



Stolze 399 Euro verlangt Logitech für das Soundsystem mit Wohnzimmer-Lizenz. Das Z-680 ist erstklassig ausgerüstetet und besitzt viel Power. Audiofans bekommen alles, was sie benötigen: So besitzt die Anlage einen integrierten Dolby-Digital- und DTS-Dekoder. Diese stecken in einer Steuerbox, an der sich auch die Anschlüsse befinden. Die Anlage kann entweder über drei analoge Eingänge (zum Beispiel über eine 5.1-Soundkarte) oder über optische und koaxiale digitale Schnittstellen (DVD-Player oder digitaler Ausgang einer Soundkarte) betrieben werden. Vorbildlich: Alle Kabel liegen der Anlage bei. Eine Infrarot-Fernbedienung überlässt Ihnen die Kontrolle über das Boxensystem. Leider ist das Display der Steuerbox schlecht lesbar, das war dann aber auch schon der einzige Kritikpunkt. 450 Watt Effektivleistung und ein gut ausbalancierter Klang machen das Z-680 zu einem kraftvollen und hochwertigen Soundsystem. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL Z-680

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 399,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,2
EIGENSCHAFTEN	1,4
LEISTUNG	1,4

FAZIT: Weltklasse-Sound mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis

WERTUNG 1,4

Terratec Aureon 5.1 Fun

Terratec startet mit dieser Einsteiger-Soundkarte die neue Aureon-Reihe. Ausstattungstechnisch hält man sich etwas zurück. Neben der kompakten PCI-Steckkarte findet sich nur ein per Slotblech anschließbarer Gameport. Auf der beigelegten Treiber-CD finden Sie hingegen die Vollversion des Software-DVD-Players WinDVD 4.0. Hardwareseitig besitzt die Aureon 5.1 Fun zwei digitale optische Anschlüsse sowie drei analoge Ausgänge, an die Sie zum Beispiel Creatives Megaworks THX 5.1 550 anschließen können. Der Soundchip CMI8738-6CH unterstützt alle 3D-Soundstandards mit Ausnahme von Creatives EAX Advanced HD. Bei **Unreal Tournament 2003** klang die Platine im Softwarebetrieb so wie mit der Option „Hardware+EAX" – das dürfte nicht sein. Fans von Umgebungs-Sound sollten also die Finger von der Platine lassen. Eine Alternative zum Onboard-Sound (Stichwort: Nforce2) ist die Karte leider nicht. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL AUREON 5.1 FUN

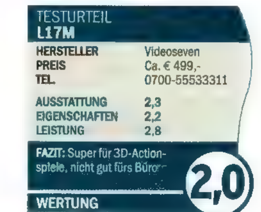
HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 40,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	2,2
EIGENSCHAFTEN	2,6
LEISTUNG	2,3

FAZIT: Günstig, aber keine Alternative zu Onboard-Sound

WERTUNG 2,3

Videoseven L17M

Flache Bildschirme sind nichts für Spieler? Bis jetzt vielleicht. Denn mit dem L17M stellt Videoseven den ersten LCD-Monitor vor, der mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden auch für Spieler geeignet ist. Angeschlossen wird er über ein externes Netzteil und den üblichen analogen Monitoranschluss. Leider ist das Kabel fest eingebaut. Bei einem Wackelkontakt müssten Sie also das ganze Gerät umtauschen, statt nur ein Kabel. Die zwei eingebauten Mini-Boxen klingen grausam und dienen höchstens der Zierde. Statt der angegebenen Schaltgeschwindigkeit von 16 ms haben wir zwar nur 20 ms festgestellt, doch der Monitor überzeugte uns trotzdem. Selbst im actiongeladenen Ego-Shooter **Unreal Tournament 2003** traten keine Schliereneffekte auf. Das Bild war kontrastreich, kristallklar und sehr hell. Für Büroanwendungen ist das Gerät aber nicht zu empfehlen, da sich die Helligkeit nur unzureichend herabregeln lässt. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL L17M

HERSTELLER	Videoseven
PREIS	Ca. € 499,-
TEL.	0700-55533311
AUSSTATTUNG	2,3
EIGENSCHAFTEN	2,2
LEISTUNG	2,8

FAZIT: Super für 3D-Actionspiele, nicht gut fürs Büro

WERTUNG 2,0









Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.



Sparsame Spieler greifen momentan zu den günstigsten DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460). Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder Matrox-G550-Platinen sind für Spieler nicht mehr zu empfehlen. Schneller, und nur etwas teuer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro/9100, oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten. Zu teuer und ohne Windows-98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer für die kommenden 3D-Ego-Shooter **Unreal 2** oder **Doom 3** gerüstet sein will, der investiert bis zu 480 Euro in eine Grafikplatine mit Radeon-9700-Chip oder eine der bald erscheinenden neuen Geforce-FX-Grafikkarten, die ebenfalls DirectX 9 unterstützen.

Damit Sie sich im Hardwaredschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten dafür infrage kommenden Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Athlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon X 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400-2.533 MHz	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic VividXS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4800	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Radeon 9500	Sapphire	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	2,0

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,5
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,5
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,5
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260,-	128 MB DDR-SDRAM	260/255 MHz (DDR)	1,5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.175,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2100+	€ 109,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Alpha 8045 Standard	€ 65,-	www.listan.de	040-71001837
Mainboard	MSI K7N2-L	€ 120,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2 x 256 MB DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 192,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Sparkle SP7200 T2 Pure	€ 149,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	IBM IC35L080AVVA07, 80 GB	€ 133,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Intertech 2011 BLACK 350W	€ 75,-	www.avitos.de	01805-606065

DER EINSTEIGER-PC € 861,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 1800+	€ 86,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Global Win TAK 58	€ 33,-	www.frozen-silicon.de	0800-0376936
Mainboard	Albatron KX400+ Pro	€ 95,-	www.snogard.de	02234-9661333
RAM	256 MB DDR PC333 CL2,5 Samsung	€ 86,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Powermagic Radeon 9000LE 64 MB	€ 89,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Muse 5.1 DVD	€ 40,-	www.alternate.de	01805-905040
Festplatte	Maxtor Falcon 4R060J0, 60 GB	€ 105,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 3.334,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel Pentium 4/3,06 GHz*	€ 849,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 3	€ 260,-	www.pc-frost.de	09451-942156
Mainboard	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	512 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 360,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9700 Pro 128 MB	€ 454,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB Cavlar, 200 GB	€ 429,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Avance B031 Titan (ohne Netzteil)	€ 89,-	www.listan.de	040-73676860

PC-GAMES-DVD

DEMOS

Airstrike3D
Anno 1503
Delta Force: Black Hawk Down
Blitzkrieg
Enigma Recruiting
IGI 2: Covert Strike
Mechwarrior 4: Mercenaries
NASCAR 2003
Reise nach Nordland
Shadow of Memories
Soldiers of Anarchy – neue Demo
Splinter Cell – neue Demo
T-Zwei
Vietcong Multiplayer

VIDEO-SHOW

Aktuell
Tropico 2: Pirate Cove
Das PC-Games-Testcenter
Vorschau
Freelancer
IGI 2: Covert Strike
Vietcong
Interaktiver Test
C&C Generals
Splinter Cell
Unreal 2: The Awakening
Test
Battlefield 1942: Road to Rome
Big Scale Racing
Highland Warriors
Silent Hill 2
Spiele-Trailer
Baphomets Fluch 2.5
Breed
Lionheart
No Man's Land
Rome – Total War
Unreal 2 – The Awakening
Yager

AKTUELLE PATCHES

America's Army v1.5 von v1.4 (e)
Anstoss 4 v1.03 (d)
Carcassonne v1.04c (d)
Command & Conquer Renegade v1.036 (d)
Cyberhuhn – Die Weltraumjagd v1.05 (d)
Delta Force Land Warrior v1.00.42
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
Empire Earth v2.0 (d)
Gothic 2 v1.29 (d)
Haegemonia v1.04 (d)
Icewind Dale 2 v2.01 (d)
New World Order v1.3 (eu)
Platoon v1.1 (d)
Platoon v1.13 (int)
Reise nach Nordland v1.03 (d)
Simon the Sorcerer 1+2
The Sims Deluxe Patch #1 (eu)
The Thing v1.2 (eu)
UT 2003 v2166 (int)
Vietcong Multiplayer Demo Patch v0.97

TREIBER

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 02.5
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 41.09
Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 02.5
Ati Catalyst Control Panel 02.5
SB Audigy DriverPack
Nvidia Detonator (TNT2 - GF) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - GF) 41.09

SPECIALS & TOOLS:

Acrobat
Atuner 1.2.4.8
Detonator Unlock
DirectX 9
DVD-Hülle
Fraps 1.9b
Refresh Rate Fix MKII 2.01 E
Rivatuner 2.0 RC 12
Wallpapers
Win DVD (Trial-Version)
WinZip

SCREENSHOT-GALERIEN

C&C Generals
CSI
Devastation
Downtown Race
Enclave
Freelancer
Grom
High and Warriors
IGI 2: Covert Strike
Inquisition
Knight Shift
MB World Racing
Metal Gear Solid: Substance
ORB
Raven Shield
Shadow of Memories
Silent Hill 2
Söldner
Will Rock
X2

EXKLUSIV-DEMO | BLITZKRIEG

DVD & Abo-CD



Exklusiv bei PC Games können Sie sich anhand dieser exzellenten, umfangreichen Demoversion von den Qualitäten der Echtzeit-Hoffnung **Blitzkrieg** überzeugen! In drei voll spielbaren Missionen kommandieren Sie nacheinander die Streitkräfte der Achsenmächte und der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Die Online-Hilfe erklärt Ihnen alles Wichtige zur Bedienung und den Aufgaben. Falls Sie mal einen Tipp überlesen haben, können Sie sich die Hinweise über das Dossier unten links erneut anzeigen lassen. Nicht nur für Fans von **Sudden Strike** ist dieser Kracher Pflicht!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[illegible]	Hilfe
[illegible]	Screenshot
[illegible]	Quicksave
[illegible]	Quickload
[illegible]	Pause
[illegible]	Angriff erzwingen
[illegible] und [illegible]	Schussreichweite anzeigen
[illegible] und [illegible] bis [illegible]	Gruppen zusammenfassen
[illegible] bis [illegible]	Gruppen wählen
Numpad [illegible]	Geschwindigkeit erhöhen
Numpad [illegible]	Geschwindigkeit verringern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 366, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	114 MB

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

DVD & CD

Feindliche Streitkräfte haben ein Militärgebäude in Mogadischu angegriffen! Sie sollen helfen. Die Demo von **Black Hawk Down** enthält eine spielbare Mission und beginnt rasant: Sie schießen aus einem fliegenden Helikopter heraus auf die Feinde, die sich am Boden verschanzt haben. Sobald der Weg frei ist, setzt Sie der Hubschrauber im Feld ab. Jetzt gilt es, das Gebäude zu stürmen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[illegible]	Vorwärts	[illegible]	Rechts ausweichen
[illegible]	Links ausweichen	[illegible]	Kriechen
[illegible]	Rückwärts	[illegible]	Nach links lehnen
		[illegible]	Nach rechts lehnen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 192 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	211 MB

TOP-DEMO | ANNO 1503

DVD & Abo-CD

„Besser spät als nie" veröffentlicht Sunflowers die Demo zum Aufbau-Strategiespiel **Anno 1503**, in der Sie sich anhand von zwei Tutorial-Missionen und zwei Szenarien einen Eindruck von diesem Bestseller verschaffen können. Nachdem Anfang Dezember der offizielle Patch erschien, zeichneten wir das Spiel mit einer Spielspaßwertung von 89 Prozent sowie dem PC-Games-Award aus.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[illegible]	Hilfeindex aufrufen
[illegible] bis [illegible]	Zoom 3 (fern)
[illegible] bis [illegible]	Spielgeschwindigkeiten
[illegible]	Schnellladen
[illegible]	Schnellspeichern
[illegible]	Karte nach rechts drehen
[illegible]	Karte nach links drehen
[illegible]	Gebäude nach rechts drehen
[illegible]	Objekt nach links drehen
[illegible]	Zum letzten aktiven Objekt springen
[illegible]	Zum letzten Ereignis springen
[illegible]	Eigene Städte zyklisch anwählen
[illegible]	Weiße Flagge hissen/senken (Schiff)
[illegible]	Pause, ein/aus
[illegible] und [illegible]	Alle Waren über Bord werfen
[illegible] und [illegible]	Alle Stadttore einer Stadt öffnen
[illegible] und [illegible]	Alle Stadttore einer Stadt schließen
[illegible] und [illegible] bis [illegible]	Soldaten/Schiffe als Gruppe speichern
[illegible] bis [illegible]	Gespeicherte Gruppen von Soldaten/Schiffen auswählen
[illegible]	Wappen über Soldaten ein-/ausblenden
[illegible]	Bildschirm springt zum nächsten Scout
[illegible]	Options-Menü
[illegible]	Diplomatiestatus-Menü
[illegible]	Baumenü
[illegible]	Schiffliste
[illegible]	Städteliste
[illegible]	Bewertungstabelle aufrufen
[illegible] und [illegible]	Highscoretabelle aufrufen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	270 MB





DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

ENIGMA RECRUITING

DVD

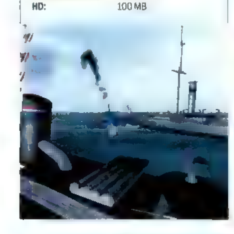
Enigma Recruiting ist eine Simulation, in der Sie die Seeschlachten eines alternativen Zweiter-Weltkrieg-Szenarios nachspielen. Allerdings mit folgender Ausgangssituation: Deutschland hat den Ersten Weltkrieg gewonnen. Das Spiel ist als Massive-Multiplayer-Spiel ausgelegt. In der Demo dürfen Sie sich anhand von zwei Einzelspielermissionen einen Eindruck vom Spiel verschaffen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Auswahl/Geschützmodus: Feuern
	Geschützmodus: Zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.500, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB



T-ZWEI

DVD

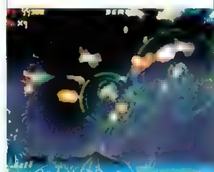
Wer klassische Ballerspiele mag, liegt mit **T-Zwei** richtig: In dem Sidescroller ballern Sie sich durch immer neue Scharen unterschiedlichster Gegner – vom kleinen Alienschiff über Riesenmsekten bis hin zu großen Raumstationen. Auf Ihrer Reise sammeln Sie nebenbei Items für Extrapunkte und Upgrades ein. Der Level, den Sie in der Demo Probe spielen, stammt aus der „Feuer“-Welt der Vollversion.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Fahrer durchschalten
	Nach oben/unten/links/rechts bewegen
	Primäre Waffenfunktion
	Sekundäre Waffenfunktion
	Waffe umschalten
	Smart Bomb

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz 64 MB
Empfohlen:	CPU 800 MHz 128 MB
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD	84,4 MB



NASCAR 2003

DVD

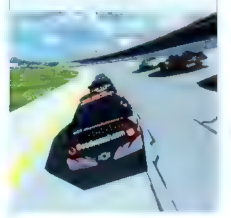
Die 2003er Version von Sierras Rennspielklassiker **NASCAR** glänzt mit neuer Fahrer-KI und überarbeiteten Grafiken, auch das Fahrmodell wurde verbessert. Die Demo-Version gibt Gelegenheit, sich auf den Strecken Michigan International Speedway und Talladega Superspeedway von den neuen Qualitäten der Simulation zu überzeugen. Mit allen Sessions eines Rennens und einem vollzähligen Fahrerfeld bietet die Demo fast den kompletten Spielspaß der Vollversion.

SPIELSTEUERUNG

Die Konfiguration wird nach dem ersten Spielstart individuell festgelegt

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	130 MB



TOP-DEMO | IGI 2: COVERT STRIKE

DVD

James Bond lässt grüßen! In unserer spielbaren Demoversion zum Taktik-Shooter **IGI 2 – Covert Strike** schlüpfen Sie in die Rolle des Geheimagenten David Jones. Ihre Aufgabe: Infiltrieren Sie ein feindliches Fabrikgelände. Passen Sie unbedingt auf, dass Sie keinen Alarm auslösen, sonst bekommen Sie es mit jeder Menge Soldaten zu tun. Nach etwa zehn Minuten haben geübte Spieler den Probe-Level durchgezockt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion	Taste	Aktion
	Nach vorne		Nachtsichtgerät
	Nach hinten		Vergrößern
	Nach links		Verkleinern
	Nach rechts		Karte
	Springen		Operationsziele
	Ducken		Feuer
	Aktion		Feuermodus ändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	232 MB



SOLDIERS OF ANARCHY – NEUE DEMO

DVD

Diese Demo des **Commandos**-ähnlichen 3D-Spiels begrüßt Sie mit den Worten „Willkommen zum Anfang vom Ende“. Der Inhalt: In einem Tutorial erlernen Sie mit zwei Soldaten zunächst die grundlegende Steuerung und den Umgang mit Waffen, Fahrzeugen und Spezialfertigkeiten. Anschließend führen Sie in einer Demo-Mission eine etwas größere Truppe in den Kampf gegen die „Slingers“, eine Bande von Sklavenhändlern.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Einheiten auswählen
	Aktion ausführen
festhalten	Kontext Menü aufrufen
Ziffernblock-Tasten	Blickwinkel verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB



VIETCONG MULTIPLAYER

DVD & CD

Da ist doch was im Busch! Das werden Sie beim Zocken unserer **Vietcong**-Demo unweigerlich feststellen. Vorausgesetzt Sie verfügen über eine Internet-Verbindung. Denn allein gezockt wird mit dieser Version nicht. Folgende Spielmodi dürfen Sie mit bis zu 32 Gleichgesinnten bestreiten: Deathmatch, Capture the Flag und Protect the Pilot. Und nicht vergessen. Nutzen Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Pfeiltasten	Fahrer durchschalten		Nach rechts bewegen
	Nach oben bewegen		Primäre Waffenfunktion
	Nach unten bewegen		Sekundäre Waffenfunktion
	Nach links bewegen		Waffe umschalten
			Smart Bomb

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Anno 1503
2	Blitzkrieg
3	Splinter Cell – neue Demo
4	IGI 2: Covert Strike
5	Delta Force: Black Hawk Down
6	NASCAR 2003
7	Mechwarrior 4: Mercenaries
8	Vietcong Multiplayer
9	Reise nach Nordland
10	Shadow of Memories



TOP-DEMO | SPLINTER CELL

DVD & CD







Tom-Clancy-untypisch kämpft man ganz ohne Team, dafür aber mit coolen Geheimdienst-Gimmicks und einem unglaublich durchtrainierten Helden gegen intrigante Terroristen. In der spielbaren Demo dürfen Sie den ersten Level antesten und bekommen einen Vorgeschmack auf die packende Atmosphäre. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, prägt sich aber schnell ein

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
[illegible]	Rückwärts
[illegible]	Nach links
[illegible]	Nach rechts
[illegible]	Kriechen
[illegible]	An die Wand drücken
[illegible]	Kamera zurücksetzen
[illegible]	Feuermodus umstellen
[illegible]	Nachladen
[illegible]	Nachtsichtgerät
[illegible]	Infrarotsichtgerät
[illegible]	Primärer Feuermodus
[illegible]	Sekundärer Feuermodus
[illegible]	Springen
[illegible]	Inventar
[illegible]	Aktion
[illegible]	Menü

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1 200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

DVD & Abo-CD

In **Mechwarrior 4: Mercenaries** haben Sie die Aufgabe, mit Ihrem Kampfroboter in drei umfangreichen Missionen zahlreiche Gegner zu bekämpfen. Ihnen stehen dazu fünf verschiedene Roboter zur Verfügung, die sich in puncto Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung drastisch voneinander unterscheiden. Zur Steuerung empfehlen wir einen 3-Achsen-Joystick.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[illegible] bis [illegible]	Geschwindigkeit
[illegible] (Ziffernblock)	Nach links drehen
[illegible] (Ziffernblock)	Nach rechts drehen
[illegible] (Ziffernblock)	Nach links sehen
[illegible] (Ziffernblock)	Nach rechts sehen
[illegible]	Nächster Wegpunkt
[illegible]	Nächster Gegner
Enter	Gewählte Waffen feuern
[illegible]	Waffengruppe 1 wählen
[illegible]	Waffengruppe 2 wählen
[illegible]	Waffengruppe 3 wählen
[illegible]	Waffengruppe 4 wählen
[illegible]	Waffengruppe 5 wählen
[illegible]	Waffengruppe 6 wählen
[illegible]	Spielstand speichern
[illegible]	Spielstand laden
[illegible]	Sichtkegel anzeigen
[illegible]	Auswählen/angreifen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	160 MB

SHADOW OF MEMORIES

DVD & Abo-CD



Bereits vor fast zwei Jahren erschien Konamis **Shadow of Memories** für Sonys PlayStation 2. Jetzt dürfen auch endlich PC-Spieler die abenteuerliche Zeitreise von Eike Kusch erleben. Unsere Demoversion beinhaltet etwa die ersten 30 Minuten der Vollversion Leider merkt man dem Titel sein Alter vor allem in technischer Hinsicht an

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Bewegen
[illegible]	Kamera nach links
[illegible]	Kamera nach rechts
[illegible]	Blickwinkel ändern
[illegible]	Inventar
[illegible]	Karte
Enter	Aktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	181 MB

AIRSTRIKE 3D

DVD & CD

Erinnern Sie sich an **River Raid** und ähnliche Baller-Klassiker? Falls ja – oder auch falls Sie einfach schnelle Action für zwischendurch mögen –, werden Sie an diesem Scroll-Shooter Ihren Spaß haben Beim Flug über gegnerisches Gelände gilt es, möglichst viele Gebäude, Fahr- und Flugzeuge zu zerstören und so Punkte zu sammeln Die Extras, die Sie dabei finden, ermöglichen Features wie Doppelkanonen

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Fahrer durchschalten
[illegible]	Vorwärts bewegen
[illegible]	Rückwärts bewegen
[illegible]	Nach links bewegen
[illegible]	Nach rechts bewegen
[illegible]	Primäre Waffenfunktion
[illegible]	Waffe umschalten
[illegible]	Rakete abfeuern
[illegible]	Raketen umschalten
[illegible]	Power-up benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 96 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	16,9 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Airstrike3D
Anno 1503 (nur Abo-CD)
Black Hawk Down Singleplayer
Blitzkrieg (nur Abo-CD)
IGI 2 Multiplayer (nur Abo-CD)
Mechwarrior 4 Mercenaries (nur Abo-CD)
Reise nach Nordland
Shadow of Memories (nur Abo-CD)
Splinter Cell
Vietcong Multiplayer

VIDEOS

VORSCHAU
Freelancer

TEST
Battlefield 1942: Road to Rome
Highland Warriors (nur Abo-CD)
Silent Hill 2
Splinter Cell

PATCHES & TREIBER

Anstoß 4 v1.03 (d)
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
Gothic 2 v1.29 (d)
Haegemonia v1.04 (d)
Platoon v1.13 (int)
Simon the Sorcerer 1+2 Windows-Patches
The Sims Deluxe Patch #1 (eu)
Vietcong Multiplayer Demo Patch v0 97

Windows 9x und Me:
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41 09

Windows 2000 und XP:
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41 09

TOOLS & SPECIALS

Atuner 1.2 4.8
Detonator Unlock
Riva Tuner 2.0 RC 12

REISE NACH NORDLAND

DVD & CD

Mit **Reise nach Nordland** schlagen die Aufbau-Experten von Funatics ein weiteres Kapitel der **Cultures**-Saga auf Die Demo enthält zwei voll spielbare Levels samt Tutorial und Online-Tipps, die Ihnen während des Spielens wertvolle Hinweise geben. Wenn Sie mit den komplexen Wirtschaftszusammenhängen in **Cultures** noch nicht vertraut sind, empfehlen wir Ihnen, das Spiel im niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu starten. Nicht nur für **Siedler**-Fans und Wusel-Jünger eine sehr schöne Demo!

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1 000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	138 MB

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 03/03
☐ **PCG-Heft-CD**

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Tuning-Hardware zu gewinnen!

High-Speed für PC-Bastler: PC Games verlost **Wasserkühlungs-Sets, Prozessorkühler, Lüfterkontrollen und kabellose Mäuse.**

innovatek

In Zusammenarbeit mit den PC-Bastlerkönigen von Innovatek verlost PC Games unter allen Umfrage-Teilnehmern vier Wasserkühlungen, drei Funkmäuse, sieben Lüfterkontrollen und zehn Hochleistungs-Prozessorkühler im Wert von insgesamt 3.000 Euro. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Fullen Sie einfach den umseitigen Fragebogen aus und schicken Sie ihn rechtzeitig ein. Wir drücken Ihnen die Daumen!

4x Wasserkühlung innovaSET 5

je € 270,-

Wasserkühlung für den PC – das lüfterlose Kühlungssystem war ursprünglich eine Herausforderung für jeden PC-Bastler. Bis jetzt – denn dieses Wasserkühlungs-Set für Sockel-A-Prozessoren (AMD Athlon-Serie, Duron) enthält alle Komponenten, die Sie für den Einbau brauchen: einen Prozessoraufsatz, einen Radiator, eine Pumpe, einen Ausgleichsbehälter sowie alle Schläuche, Zubehör und natürlich eine Einbauanleitung. Damit kann nun wirklich nichts mehr schief gehen.

10x innovatek Dämmmatten Professional Kit

je € 30,-

Das innovatek Dämmmatten Professional Kit wurde speziell für die Verwendung in PC-Gehäusen zusammengestellt und reduziert sowohl hochfrequente Geräusche als auch Vibrationen sehr wirkungsvoll. Darüber hinaus ist es weder gesundheitsschädlich noch feuergefährlich. Das Set besteht aus vier Noppenschaum-Schwerschichtmatten und drei Spezial-Weichschaum-Dämmmatten.

10x Globalwin-CAK38-Kupferkühler

je € 70,-

Der High-End-Kühler ist aus massivem Kupfer gefertigt und zählt zu den leistungsfähigsten CPU-Kühlern. Er besitzt einen Delta-Lüfter und ein Lüftergitter. Das Gewicht des Kühlers beträgt 510 Gramm. Bedingt durch die enorme Leistung des Lüfters und die hervorragende Kühlleistung ist der Geräuschpegel des Kühlers deutlich höher als bei normalen Fans. Ein Stromadapter zum Anschluss an das PC-Netzteil wird mitgeliefert.

5x Lüfterkontrolle innovaControl

je € 70,-

Die innovaControl-Lüftersteuerung kann vier interne PC-Lüfter stufenlos und voneinander unabhängig regeln. Der Betriebszustand wird hierbei über eine blaue LED angezeigt. Jeder Kanal ist bis zu 12 Watt belastbar und der Controller verfügt an der Rückseite über Standard-Stromanschlüsse, um Gehäuselüfter und die Stromversorgung anzuschließen. InnovaControl wird als Komplettgerät mit bedruckter Alu-Frontblende direkt in einen leeren 5,25"-Schacht eingebaut.

3x Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

je € 70,-

Der Sensor unter dem Gehäuse im Metallic-Look tastet den Untergrund mit einer Geschwindigkeit von 6.000 Bildern pro Sekunde ab. Über eine USB-Empfangseinheit werden die Bewegungsdaten der Maus gleich an den PC weitergeleitet. Da auf bewegliche Teile verzichtet wurde, können Staub, Schmutz und Fett der Maus keinen Schaden zufügen. Das Scroll-Rad und die insgesamt fünf Maustasten ermöglichen ein effizientes und komfortables Arbeiten.

2x Lüfterkontrolle innova-Fan-O-Matic



je € 180,-

Dieses High-End-Gerät steuert bis zu vier Lüfter manuell oder wahlweise vollkommen automatisch und stufenlos. Weiterhin verfügt die Anlage über sechs Sensoren-Eingänge, an die Sie zum Beispiel Temperaturfühler anschließen können, und zwei Schaltausgänge. Mit den Knöpfen an der Aluminiumfront können Sie über das hintergrundbeleuchtete Display zahlreiche Informationen abfragen – wie zum Beispiel den aktuellen Lüfterstatus oder Sensorentemperaturen.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Innovatek und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Februar 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 03/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________
Vorname: ____________
Anschrift: ____________
____
Telefon: ____________
E-Mail: ____________

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?
- ☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games im Abonnent?
- ☐ Ja ☐ Nein
- ☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?
- ☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
- ☐ Ja, meistens ☐ Schwankt
- ☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?
- ☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
- ☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?
- ☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
- ☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
- ☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
- ☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur Schablone
- ☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
- ☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

Artikel							
Report: Spiele auf DVD	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Tropico 2	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Freelancer	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Vietcong	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Praetorians	A	B	1	2	3	4	5
Test: Unreal 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: C&C Generals	A	B	1	2	3	4	5
Test: Splinter Cell	A	B	1	2	3	4	5
Test: Impossible Creatures	A	B	1	2	3	4	5
Test: BF 1942: RtR	A	B	1	2	3	4	5
Test: Silent Hill 2	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Spiele-Tuning	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Spiele-Tuning	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Hardware-Hilfe	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: Radeon-Tests	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: Geforce-Tuning	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: Funknetzwerke	A	B	1	2	3	4	5
Booklet: C&C Generals	A	B	1	2	3	4	5

A Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
B Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überflogen
1 Sehr gut 2 Gut 3 Durchschnittlich
4 Geht so 5 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)
- ☐ Keines der genannten
- ☐ Black & White 2 ☐ C&C Generals
- ☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
- ☐ Counter-Strike: Condition Zero
- ☐ Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5
- ☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
- ☐ DTM Racer Driver ☐ Duke Nukem Forever
- ☐ Far Cry ☐ Freelancer
- ☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
- ☐ Halo ☐ I.G.I. 2
- ☐ Impossible Creatures
- ☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- ☐ Mercedes-Benz World Racing
- ☐ Praetorians ☐ Quake 4
- ☐ Rainbow Six ☐ Raven Shield
- ☐ Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.
- ☐ Sim City 4 ☐ Spellforce
- ☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
- ☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
- ☐ The Matrix
- ☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
- ☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
- ☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

Aktualität	1	2	3	4
Bildqualität DVD-Videos	1	2	3	4
Hardware	1	2	3	4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos	1	2	3	4
Layout (Heftgestaltung)	1	2	3	4
Menüführung auf CD/DVD	1	2	3	4
Preis-Leistungs-Verhältnis	1	2	3	4
Qualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Aktualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Menge der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Tipps & Tricks	1	2	3	4
Titelgestaltung	1	2	3	4
Übersichtlichkeit	1	2	3	4
Verständlichkeit	1	2	3	4

1 Sehr gut 2 Gut
3 Durchschnittlich 4 Miserabel

HARDWARE:
Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?
- ☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
- ☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
- ☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
- ☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
- ☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
- ☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?
Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
- ☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
- ☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
- ☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
- ☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
- ☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
- ☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
- ☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?
- ☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ Ati Radeon 7500 ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 9000 ☐ Ati Radeon 9000 Pro
- ☐ Ati Radeon 9700 ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro/Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 MX/MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200 ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce256 ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200 ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce4 MX-420
- ☐ Nvidia Geforce4 MX-440/460
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200 ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?
- ☐ Derzeit keines ☐ Drucker
- ☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
- ☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
- ☐ Mainboards ☐ Monitore
- ☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
- ☐ Soundkarten/-systeme
- ☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?

Microsoft Xbox	1	2	3
Nintendo Game Boy	1	2	3
Nintendo Game Boy Advance	1	2	3
Nintendo GameCube	1	2	3
Sony PlayStation	1	2	3
Sony PlayStation 2	1	2	3

1 Besitze ich 2 Anschaffung geplant
3 Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:
Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

Airstrike 3D	1	2	3	4	5	6	7	8
Anno 1503	1	2	3	4	5	6	7	8
Blitzkrieg	1	2	3	4	5	6	7	8
DF: Black Hawk Down	1	2	3	4	5	6	7	8
IGI 2 - Singleplayer	1	2	3	4	5	6	7	8
Mechwarrior 4: Mercenaries	1	2	3	4	5	6	7	8
NASCAR Racing 2003	1	2	3	4	5	6	7	8
Raven Shield Multiplayer	1	2	3	4	5	6	7	8
Reise nach Nordland	1	2	3	4	5	6	7	8
Shadow of Memories	1	2	3	4	5	6	7	8
Soldiers of Anarchy	1	2	3	4	5	6	7	8
Splinter Cell (neue Demo)	1	2	3	4	5	6	7	8
T-Zwei	1	2	3	4	5	6	7	8
Vietcong Multiplayer	1	2	3	4	5	6	7	8

1 Kein Interesse 2 Noch nicht ausprobiert
3 Demo funktioniert nicht
4 Spitze! 5 Gut 6 Durchschnittlich
7 Geht so 8 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

Aktuell: Tropico 2	1	2	3	4	5	6	7
Aktuell: Far Cry	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Freelancer	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: IGI 2 - Covert Strike	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Vietcong	1	2	3	4	5	6	7
Test: BF 1942: Road to Rome	1	2	3	4	5	6	7
Test: Big Scale Racing	1	2	3	4	5	6	7
Test: Highland Warriors	1	2	3	4	5	6	7
Test: Silent Hill 2	1	2	3	4	5	6	7
Test: C&C Generals	1	2	3	4	5	6	7
Test: Splinter Cell	1	2	3	4	5	6	7
Test: Unreal 2	1	2	3	4	5	6	7

1 Kein Interesse 2 Noch nicht angesehen
3 Spitze! 4 Gut 5 Durchschnittlich
6 Geht so 7 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?
- ☐ WinDVD ☐ PowerDVD
- ☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
- ☐ Vario DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?
- ☐ Kaufe die CD-Ausgabe
- ☐ Am PC (Software-DVD-Player)
- ☐ TV-Gerät + DVD-Player
- ☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?
- ☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
- ☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?
- ☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
- ☐ Nein, nie

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: ____________
Inserent: ____________
Seite: ____________

Exklusiv nur im Abo!

PC Games Manager GUIDE

EA SPORTS FUSSBALL MANAGER 2003

Die Insider-Tipps der Profis!

Alle Spieler- und Mannschaftswerte · Das perfekte Stadion · Geheime Features · Die besten Transfer-Strategien · Optimales Training u.v.m.

Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2003 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitansprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002164)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr

BLZ

Kontoinhaber

- ❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 02

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nachdem keine Steine mehr durch mein Fenster fliegen, ist es wohl an der Zeit, unseren Kurs in Völkerkunde weiter zu vertiefen.

Nachdem mein letztes Vorwort, in welchem ich versuchte, uns unsere türkischen Mitbürger ein wenig näher zu bringen, so gut angekommen ist und keine Steine mehr durch mein Fenster fliegen, will ich die kleine Völkerkunde etwas weiter vertiefen. Im Rahmen der Völkerverständigung und eines geeinten Europas eine überaus löbliche und wichtige Aktion. Den Türken optisch nicht unähnlich sind die Spanier. Allerdings sind diese oft ein wenig zu klein geraten. Ihr Hochsprungrekord soll angeblich bei 1,24 Meter liegen. Was ich persönlich jedoch immer wieder höchst erstaunlich finde, ist die Anzahl der Spanier. Die Summe variiert zwischen 40 Millionen und drei. Die erste Summe erhält man, wenn man schlicht alle Leute zählt, die irgendwo in Spanien leben. Fragt man aber in Spanien auf der Straße Menschen, die durch den Schnurrbart klar als Spanier zu erkennen sind: „Sind Sie Spanier?", findet man wirklich höchstens drei. Den spanischen König, den Premier und seinen Schnurrbart. Man findet Basken, Andalusier oder Katalanen. Man sollte diese Frage auch sehr vorsichtig stellen. Der Andalusier wird lediglich finster gucken und nie wieder ein Wort mit Ihnen wechseln, während Ihnen der Katalane schon wutschnaubend Ohrfeigen androht. Der Baske wird Ihnen vielleicht stumm sein Auto vor die Haustüre stellen. Aber es sind ja angeblich nicht alle baskischen Autos serienmäßig mit Autobomben ausgestattet.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Aufgeweicht

Hi Leute, zuerst möchte ich einmal sagen, dass ich seit Jahren ein treuer Leser der PC Games bin, aber wie immer um diese Jahreszeit musste ich einmal mehr feststellen, dass es während der in unseren Breiten doch sehr kalten und vor allem nassen Herbst- und Wintermonate häufig vorkommt, dass die PC Games teilweise recht durchnässt im Briefkasten liegt. Wie Sie sich denken können, macht das Lesen nicht mehr ganz so viel Freude, wenn man erst die zusammengeklebten Seiten voneinander trennen muss. Ich weiß nicht, ob diese Thematik schon einmal von einem anderen Leser angesprochen wurde, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass es nicht nur mir so geht. Vielleicht könnte man das Magazin noch zusätzlich in Folie einschweißen oder Ähnliches, damit dem hundertprozentigen Lesevergnügen nichts mehr im Wege steht!

SO LONG MATTHIAS WIESENFARTH

Klingt auf den ersten Blick logisch. Leider nur auf den ersten. Bewohner von Mietshäusern, in welchem sich die Briefkästen im Inneren befinden, gähnen jetzt eh schon vernehmlich. Laut Statistik gibt es in Deutschland durchschnittlich 170 Regentage pro Jahr. Da aber die PC Games nicht jeden Tag geliefert wird, können wir annehmen, dass sie voraussichtlich zwei bis drei Mal pro Jahr bei Regen ankommt. Mindestens neun Ausgaben müssten dich, statistisch gesehen, knochentrocken erreichen. Ganz abgesehen von den höheren Kosten für diese – zu 75 Prozent unnötige – Maßnahme, sollte es doch unser aller Ziel sein, Plastikmüll möglichst zu vermeiden, was mit einer geschickteren Aufstellung des Briefkastens problemlos möglich wäre. Ich selbst besitze übrigens ein relativ trockenes Modell, das ausgesprochen preiswert im Baumarkt erstanden wurde. Wer das Geld für eine Villa mit ausgedehntem Vorgarten hat, sollte sich doch auch einen vernünftigen Briefkasten leisten können.

Strg-V

Hallo! Ich weiß zwar nicht, ob ich die richtige E-Mail-Adresse habe, aber ich hätte da mal eine Frage: Woher kommt das Tastaturkürzel Strg + V für Einfügen? Wie ist Microsoft gerade auf V gekommen? C für copy ist klar, aber V? Antworte bitte.

DANKE HIGH

Ob du die richtige E-Mail Adresse hast, kann ich dir auch nicht sagen. Sind denn schon mal Mails bei dir angekommen? Doch lassen wir die Spitzfindigkeiten und widmen uns deinem gravierenden Problem. Das „V" steht in diesem Fall für „Vomit", dem englischen Wort für Erbrechen. Das Kürzel wurde gewählt, weil man damit bis zum Erbrechen Gespeichertes wieder und wieder an das Tageslicht zerren kann. Man könnte allerdings auch vorschnell folgern, dass das „V" ausschließlich aus ergonomischen Gründen gewählt wurde, weil das „P" (für „paste", was irgendwie auch logisch wäre) nur unter Zuhilfenahme der rechten Hand, die der Windows-User jedoch für seine Maus oder seine Nase braucht, zu erreichen ist. Schön, dass es noch Menschen wie dich gibt, bei denen Windows ausschließlich derartige Fragen aufwirft.

Sauger

Bitte hilf mir weiter, ich bin über Nacht ein Vampir geworden. Wie kann ich diesen Fluch oder was auch immer loswerden?

EMANUEL RINNE

Hast du mich jetzt aber erschreckt. Zuerst dachte ich, du hättest einen Job beim Finanzamt angenommen. Aber die Sauger dort sind noch schrecklicher. Vampire wollen ja nur mein Blut! Zum Glück hast du in deiner Mail einen Betreff angegeben und ich konnte, nachdem ich mich halbwegs vom Schreck erholt hatte, dort lesen, dass du dich auf **Morrowind** beziehst. Ich habe dunkel in Erinnerung, dass man in diesem Fall ein Buch braucht – habe aber vergessen, wo man es erhält. Ist ja eine Weile her. Für diese und andere existenzielle Fragen haben wir die E-Mail-Adresse hilfe@pcgames.de eingerichtet, wo euch von unseren Tipps-Fachleuten professionell geholfen werden kann. Es sei denn, ihr arbeitet bereits beim Finanzamt.

Eine Nummer für Chris

Ich habe mir von einem Freund ein PC-Spiel ausgeliehen und als ich es installieren wollte, sollte ich die Seriennummer eingeben – nur war die nir-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC-Games-Leser des Monats

Am 4. Januar dieses Jahres rückte ein Stoßtrupp von I.K.E.A. (Internationales Komitee eigensinniger Abonnenten) bis an die Verlagsgrenzen vor. Die Sicherheitsmaßnamen funktionierten bestens und die Invasion konnte gestoppt werden. Die Ereignisse eskalierten daraufhin in einer A.S.B.-Benefiz-Veranstaltung (Alkohol, Sex, Blaulicht). Gerüchten zufolge konnte das erschreckend gut organisierte Rudel sogar zeitweise einen gewissen Rainer R. in seine Gewalt bringen. Die Geisel befindet sich inzwischen auf freiem Fuß.



gends auf der Verpackung. Mein Freund sagt, dass die Nummer vielleicht auf der Folie stand, als er das Spiel gekauft hat, und diese hat er natürlich nicht mehr. Könnt ihr mir sagen, wie ich es trotzdem installieren kann?

CHRIS, DER PROFIKILLER

Ich höre immer wieder, dass Seriennummern auf die Folie der Umverpackung gedruckt werden. Ist ja auch der sicherste Ort dafür. Sie ins Handbuch oder auf die Verpackung der CD zu drucken, wäre viel zu umständlich. Drum druckt man sie eben gerne auf Folien, winzig kleine Zettelchen oder verschluckbare Kleinteile. Selbstverständlich sind wir auch jederzeit bereit, euch bei derartigen Unterfangen behilflich zu sein, weil wir ja nichts Besseres zu tun haben und niemals auf die Idee kämen, dass hier jemand eine illegale Kopie anfertigen will und zu doof dafür ist. Für deine Argumentation bekommst du jedoch böse Abzüge in der B-Note, weil deine Ausrede erschreckend unoriginell ist. Zudem glaube ich, deinen Ausführungen entnehmen zu können, dass du noch nie ein Original in Händen gehalten hast. Guck dir bei Gelegenheit mal so etwas an, das bildet! Falls du nicht wissen solltest, wo es so etwas gibt – man erhält es in so genannten Softwareläden! Wenn es schon unglaubwürdig ist, könnte es ja wenigstens unterhaltsam sein. An dieser Stelle geht mein Dank an „Royokaa", der mir glaubhaft versicherte, dass der Aufkleber mit der Seriennummer sich zwar an Ort und Stelle befindet, aber durch den Befall eines bösen, hinterlistigen Schimmelpilzes unleserlich wurde.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



TSCHAKA! Markus Wilding von Take 2 (Mafia) wird von Thomas Borovskis (PC Games Online) angefeuert.

Mit einer witzigen Anspielung auf einen Werbespot-Klassiker für Smirnoff-Wodka hat sich Benjamin Stein aus Ettringen das große Spielepaket gesichert. Wenn Sie Jenny Elvers einen originellen Spruch in den Mund legen, haben Sie ebenfalls die Chance auf Ruhm, Ehre und Post von PC Games!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Februar 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



JENNY FROM THE BLOCK Dank beachtlicher Körbchengröße haben Kartoffeln, Pilze und Spiele genügend Platz bei Anno-1503-Werbemaid Jenny Elvers.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Qual der Wahl

*Wie man ja weiß, sind PC-Spielezeitschriften dazu da, um einem bei einer Kaufentscheidung zu helfen. Doch wie soll man sich entscheiden, wenn jede Zeitschrift etwas anderes schreibt? Das typische Beispiel: **Sim City 4**! Laut PC Games sehr schwierig und suchtgefährdend. Eine andere Zeitschrift schreibt, es sei sehr einfach und auf die Dauer langweilig. Wem soll man als Spieler denn nun glauben? Ich wollte mir **Sim City 4** kaufen, bin mir inzwischen aber nicht mehr so sicher.*

ADRIAN SPRING, PER E-MAIL

Sim City 4 wird in der Tat sehr knifflig, wenn man mehr als nur ein paar tausend Einwohner in seiner Stadt hat. Natürlich kann man Kredite aufnehmen, doch die horrenden Zinsen treiben den geplagten Bürgermeister rasch in den Ruin. Der Kauf von **Sim City 4** lohnt sich, wenn Sie bereits die vorherigen Folgen mochten und einen leistungsstarken PC Ihr Eigen nennen (beachten Sie dazu das Testcenter). Erste Reaktionen von **Sim City**-Käufern bestätigen das PC-Games-Votum.

Gothic 2

*Gibt es ein Lösungsbuch zu **Gothic 2**?*

ANONYM, PER E-MAIL

Wir haben uns bei Hersteller Jowood erkundigt. „Aufgrund des engen Zeitfensters und der schieren Größe des Spiels hätte man keinen zeitgleichen Release von einem qualitativ hochwertigen Buch und dem Spiel garantieren können." Tipp für PC-Games-Leser: Auf www.pcgames.de können Sie die Komplettlösung mit umfangreichem Kartenmaterial kostenlos herunterladen. Oder lassen Sie sich die Lösung einfach zufaxen (siehe Seite 129).

Runaway

*In dem Intro von **Runaway** sieht man kurz das World Trade Center. Warum wurde es nicht rausgenommen? Und gibt es für Adventures Updates?*

STEFFEN HÖHN

Pressesprecher Carsten Fichtelmann von dtp in Hamburg weiß mehr: „Die Abenteuergeschichte, die **Runaway** erzählt, spielt im Jahre 1998 – damals standen die WTC-Türme noch. Und deshalb sind sie auch im Spiel. Im Intro haben wir aber auch Rücksicht darauf genommen, was am 11. September 2001 passiert ist. Daher unterscheidet sich die deutsche von der spanischen Version insofern, dass bei den Credits am Anfang des Spiels die Türme überdeckt sind. Im Übrigen ist **Runaway** (siehe Abspann) den Opfern des 11. Septembers gewidmet. Zum Thema Update: In der Tat arbeiten wir gerade an so einer Art Update. Mit diesem Update (kein Patch) wollen wir die Qualität des Spiels weiter verbessern. Es ist vorgesehen, mit hohem technischen Aufwand die Lippen-Synchronität und die Zwischenvideos deutlich zu verbessern. Dadurch möchten wir die Atmosphäre und Spielqualität nochmals erhöhen."

*Auf dem Titelblatt der Ausgabe 01/03 ist eine „Weihnachtsfrau" zu sehen ... habt ihr da vielleicht Gina Timmins aus **Runaway** genommen?*

ANONYM, PER E-MAIL

Gut beobachtet. Der deutsche Publisher hat das Motiv exklusiv für die Weihnachtsausgabe von PC Games modellieren lassen.

Blizzard

*Ich bin von Blizzard richtig enttäuscht. Seit **Warcraft** habe ich stets jedes Spiel und Expansion-Set gekauft und jetzt muss ich feststellen, dass Blizzard zwei Spiele produziert, mit denen viele treue Fans einfach nichts anfangen können: **World of Warcraft**, weil es nur ein Online-Spiel ist, und **Starcraft: Ghost**, weil es nur für Konsolen gemacht wird. Besonders Letzteres ärgert mich gewaltig, weil genau die Spieler, die dazu beigetragen haben, dass Blizzard so erfolgreich ist – nämlich PC-Spieler –, jetzt vernachlässigt werden. Ich hoffe, dass Blizzard sich entscheidet, **Ghost** auch für den PC zu veröffentlichen. Wie stehen eurer Meinung nach die Chancen?*

MARTIN MEYER, PER E-MAIL

Keine Bange: Blizzard vernachlässigt den PC keinesfalls. Neben einem **Warcraft 3**-Add-on und **World of Warcraft** ist auch mit **Diablo**- und **Starcraft**-Fortsetzungen zu rechnen (wenn auch nicht mehr in diesem Jahr). Natürlich wird **Starcraft: Ghost** zunächst als reines Konsolen-Spiel konzipiert. Wir sind aber sicher, dass es von **Ghost** – ähnlich wie schon bei **Silent Hill**, **GTA**, **Halo** und vielen anderen Titeln – eine PC-Ausgabe mit höherer Auflösung und präziserer Steuerung geben wird.

FIFA regiert

*Also erst mal ein Riesenlob an PC Games – ich hab zu Weihnachten ein Abo geschenkt bekommen. Ich finde die Rubrik „Fußballspiele" im Einkaufsführer überflüssig, da sich nur **FIFA**-Spiele darin befinden und **FIFA 2001** zum Beispiel nie **FIFA 2002** überholen wird. Daher kann man sich den derzeitigen Stand sowieso denken.*

FELIX HLATKY, PER E-MAIL

Weil sich Fußballsimulationen bei unseren Lesern so großer Beliebtheit erfreuen (allein **FIFA 2003** hat sich bereits mehr als 100.000 Mal verkauft), gönnen wir diesem Genre eine eigene Top-5-Liste. Der Einkaufsführer nennt ja nicht nur die besten Titel eines Genres, sondern liefert auch viele, oft gewünschte Infos: In welcher Ausgabe finde ich den Test? Wer ist der Hersteller? Was kostet das Spiel? Und: Warum sollte ein **FIFA 2004** nicht auch mal schlechter abschneiden als **FIFA 2003**? Einen Automatismus gibt es nicht – nicht wenige Spiele haben schlechter als ihre direkten Vorgänger abgeschnitten (Beispiele: **Tomb Raider 4**, **Alarmstufe Rot 2**, **Anstoß 4**, **Anno 1503** und viele mehr).

Sonderhefte

Ich kann eure Sonderhefte nicht im Handel finden. Warum kündigt ihr die immer an und sie erscheinen nicht?

GERHARD WEILER, KORSCHENBROICH

Wenn wir im Heft auf Sonderhefte hinweisen, sind die Magazine bereits im Handel erhältlich. Da von Sonderheften deutlich weniger Exemplare gedruckt werden als von regelmäßig erscheinenden Heften wie PC Games, wird nicht jeder einzelne Zeitschriftenhändler damit beliefert. Die besten Chancen haben Sie bei Bahnhofsbuchhändlern, an Flughäfen, in großen Buchhandlungen oder bei gut sortierten Zeitschriftenhändlern in Kaufhäusern. Noch einfacher: Der Händler Ihres Vertrauens kann jedes aktuelle PC-Games-Sonderheft ganz schnell bei seinem Großhändler für Sie bestellen.

Wahnsinn

*Hallo Rossi! Ich lese eure Zeitung schon seit der ersten Stunde und bis jetzt gab es aus meiner Sicht nie etwas zu meckern. Aber muss ich mir Sorgen machen, ob ich in Zukunft noch einigermaßen anspruchsvolle Spiele spielen kann, wenn die von euch empfohlenen Voraussetzungen unter anderem für ein Spiel wie **Herr der Ringe: Die Gefährten** (PCG 01/03, Seite 214) stolze 62564 MB RAM sind? Ich war heute bei dem für mich zuständigen Schrauber, um meinen Rechner für dieses Spiel optimieren zu lassen. Seitdem sitze ich in einer hinten zugebundenen Jacke in einem vergitterten Raum, die Wände mit Gummi ausgelegt, und schreibe diese Zeilen mit dem großen Zeh. Rossi!!!?? Solltet ihr euch geirrt haben, bitte klärt diesen Irrtum auf und holt mich hier raus.*

GOLDY

Ich sitze gerade hier, tippe die Antwort auf deine Mail in meinen veralteten P7 und frage mich, wie ich deine Zeilen wohl verstehen soll. Sollte es etwa noch Rechner mit weniger als 6.000 MB RAM geben? Nein – Unfug. Ich gratuliere dir, du bist diesmal der glückliche Gewinner, der den Schreibfehler gefunden hat, den wir extra für euch einmal in jedem Heft verstecken. Obwohl es sich diesmal wirklich um Haarspalterei handelt, da sich der betreffende Redakteur lediglich um 10 MB verhauen hat – sechs am Anfang und vier am Ende. Ohne Mehrpreis werden wir dir also künftig deine PC Games zusammen mit einem Bausatz für einen Taschenrechner in die Gummizelle liefern lassen.

Wie geleckt

Ich habe mir die neue PC Games zugeleckt und ich kann mit der CD nichts anfangen, weil sie mein PC nicht einmal lesen kann. Woran liegt das? Antwortet schnell!!

ROBERT KRISCH

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Wenn Sie sich die CD auch zugeleckt haben, wundert es mich nicht, dass nichts funktioniert. Ich empfehle in diesem Fall eine Reinigung mit klarem Wasser und schonendes Abtrocknen mit einem weichen Lappen. Gegen das zugeleckte Heft habe ich leider keinen Rat. Den schlechten Geschmack jedoch bekommen Sie mit handelsüblichen Pfefferminzdrops in den Griff. Da Sie von der CD im Singular sprachen, beschleicht mich ein ganz anderer Verdacht; wenn Sie nicht gerade daran herumlecken (ja, ich reite ein wenig arg darauf herum, aber der Gag ist auch zu schön): Sehen Sie doch einmal nach, ob die Aufschrift noch halbwegs lesbar ist und sich nicht irgendwo das Wort „DVD" befindet. Es gibt unsere Zeitschrift nämlich mit einer DVD sowie mit CDs (bitte jetzt den Plural beachten). Die DVD setzt natürlich ein DVD-Laufwerk voraus und unterscheidet sich auch im Geschmack erheblich von der CD! Ich habe jetzt für diese Antwort 107 Sekunden benötigt. War das schnell genug?

Homepage

Hi, könntet ihr mir mal das Design von eurer Homepage schicken, da ich es cool find und für meine HP gebrauchen könnte.

GRUSS, M CHI

Klar, machen wir gerne. Unser Webdesigner und unsere Programmierer werden sich freuen, dass du es so gut findest und es verwenden möchtest. Hast du dir schon Gedanken über den Inhalt deiner Homepage gemacht oder sollen wir dir auch noch ein paar Redakteure vorbeischicken, um sie zu füllen? Wieder mal einer, der nur bis 20 zählen kann, wenn er Sandalen trägt.

Finger

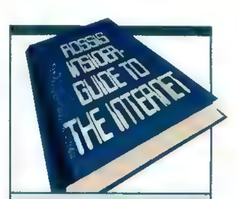
Servus, Rainer!

*Als ich die letzte PC Games aus dem Briefkasten fischte und Seite 20 aufschlug, um mich mit den letzten Neuigkeiten zur **Anstoß 4**-Misere zu versorgen, blieben meine Augen am dortigen Bild hängen. Und was musste ich mit Erstaunen feststellen? Der Schiri hat an seiner rechten Hand sechs Finger. Nach mehrmaligem Nachzählen an meiner Hand stellte ich erschrocken fest, dass mir die Natur nur fünf Finger an jeder Hand gegeben hat. Dabei wären sechs Finger so viel praktischer. In jedem Ego-Shooter den ersten Platz! Als ich mich mit meiner Bitte, mir einen sechsten Finger anzunähen, an meinen Hausarzt wandte, sah mich dieser nur sonderbar an und verschrieb mir irgendwelche Tabletten, von denen ich vier Tage im Tiefschlaf lag. Nun ist meine Frage an dich: Wieso hat ein Schiri in **Anstoß 4** einen Finger mehr? Oder handelt es sich bei besagtem Bild um einen versteckten Druckfehler und ich habe jetzt spontan 20 PC-Spiele bei dir gewonnen? Wenn ja, nehme ich den Preis natürlich dankend entgegen. Grüße nach Fürth.*

MATTHIAS

Da wir nur einen einzigen Druckfehler pro Ausgabe verstecken, hast du leider nichts gewonnen. Ich habe nachgezählt – du hast Recht! Dennoch kein Gewinn, da dies nicht von uns verbo... äh ... versteckt wurde. Sollte dir dieser unverzeihliche Fehler so sehr zu schaffen machen, dass das Spiel für dich unspielbar wird, kann ich dir nur raten, auf den Fünf-Finger-Patch zu warten, der am 29.02.2003 erscheinen soll.

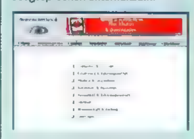




HTTP://FONTOSBLOCK.DE/______/INDEX.PHP
Tetris ist zweifellos das bekannteste Spiel der Welt und immer wieder für eine Runde gut. Hier könnt ihr es online gegen menschliche Gegner spielen. Hat zwar einen anderen Namen, aber Namen sind eh Schall und Rauch. Kosten fallen keine weiteren an und seinen Namen online in die Highscore-Liste setzen zu können, hat was!



HTTP://WWW.AMMENMAERCHEN.DE
Stimmt es jetzt eigentlich, dass Männer ein größeres Gehirn als Frauen haben und somit intelligenter sind? Diese Seite räumt auf mit diesem – und anderen – Ammenmärchen. Nett aufgemacht, übersichtlich nach Themen sortiert und ausgesprochen unterhaltsam.



HTTP://WWW.KRONE.AT/INDEX.PHP?HTTP://WWW2.KRONE.AT/SENDUNG/S/STEIL/THUMBNAILS_DUMME_GESETZE_01.HTML
Ihr seid der Meinung, die Sache mit dem Dosenpfand wurde vorschnell eingeführt und nicht richtig durchdacht? Wie daneben der Gesetzgeber wirklich liegen kann, wenn er sich Mühe gibt, erfahrt ihr auf dieser Seite. Zum Glück ist Deutschland dort nicht allzu oft vertreten.



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr. Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln? Sie möchten einen Kommentar loswerden? Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451 4906 770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	bgenser@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung)

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder, Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krüger, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 911 2872 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC
Telefon: +49-911/28 72-261
ISDN Mac:
Telefon: +49-911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

VERLAG
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882 882
Fax: 06246 882 5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.)
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002: 281 908 Exemplare
AWA – Ermittelte Reichweite: 1 130 000 Leser

Und nun zur Werbung ...

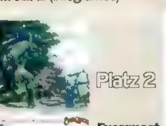
Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 182).



Platz 1
Unreal 2 (Infogrames)

„Wir haben gehofft, dass unsere Anzeige aufgrund des übergroßen Key-Visuals auffallen würde. Die Anzeige kommuniziert primär den nun endlich feststehenden Release-Termin von ***Unreal 2****, der sich ja bekanntermaßen leider diverse Male verschoben hat. Darüber hinaus wird die düstere und geheimnisvolle Atmosphäre von* ***Unreal 2*** *über die Anzeige transportiert, um bereits im Vorfeld einen klaren Eindruck von dem Spiel zu vermitteln."*

Stephan Pietsch, Produktmanager



Platz 2
Everquest (Ubi Soft)

Platz 3
Geile Rollenspiele (Saturn)

INSERENTEN



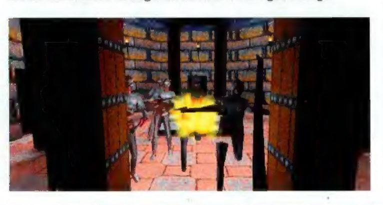
Februar 1993

Kurioses am Rande

Eine blaue Diskette pappt majestätisch auf dem Cover der PC Games 03/93. Daneben steht in großen Lettern geschrieben: „Spielbare Demo-Version des abenteuerlichen Weltraum-Rollenspiels **Whale's Voyage**!" – heute, zehn Jahre später, liegt die Vollversion des Nachfolgers im Internet zum kostenlosen und natürlich legalen Download bereit (unter anderem auf www.vollversion.de). Der umfasst übrigens rund 39 MB, ist also knapp 28-mal so groß wie die Demo-Version des Vorgängers auf unserer Heft-Diskette. Hersteller Neo (**Die Völker, Der Clou!**) hat sich erst im Januar in Rockstar Vienna umbenannt.

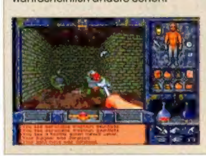
Was wurde eigentlich aus ... Looking Glass?

Ultima Underworld 2, Der Meisterdieb 1, Der Meisterdieb 2, System Shock, System Shock 2 – die Liste der Spiele, die Looking Glass entwickelte, liest sich beeindruckend. Am 24. Mai 2000 gibt die Spielefirma trotzdem ihr Aus bekannt. Als Grund wird angeführt, dass sich die **Meisterdieb**-Serie für Publisher Eidos zwar gelohnt habe, Looking Glass als Entwicklerstudio aber keinen Profit machen konnte. Looking-Glass-Designer Randy Smith: „Traurigerweise ist die Chance, dass **Der Meisterdieb 3** jemals das Licht der Welt erblicken wird, gering. Und falls es geschehen sollte, dann ist es noch unwahrscheinlicher, dass das alte Looking-Glass-Team wieder mit von der Partie ist." Inzwischen ist Randy Smith bei Ion Storm beschäftigt, wo er unter der Studioleitung von Warren Spector an **Dark Project 3** weiterarbeitet. Und raten Sie mal, mit wem! Ein Großteil seiner alten Looking-Glass-Kollegen hat bei Ion Storm einen Vertrag unterschrieben. Ende gut, alles gut.



Test des Monats

Ultima Underworld 2 von Looking Glass war seinerzeit eines der komplexesten und grafisch aufwendigsten PC-Rollenspiele auf dem Markt. „Auf der Festplatte schluckt dieser Gigant immerhin 13 MB", heißt es in unserem Test. Für die detaillierte 3D-Grafik reichten damals durchschnittliche 25 MHz gar nicht mehr aus; **Ultima Underworld 2** verlangte mindestens nach einem 386er-DX, alles darunter ließ die aufwendige Optik im Schluckauf ersticken. Apropos Optik: „Auch aus kürzester Entfernung ist von groben Pixeln kaum noch eine Spur zu erkennen", schrieben wir enthusiastisch. Heute würden wir das wahrscheinlich anders sehen.



Hardwaretrends

XMS, EMS, High Memory, Upper Memory, Bahnhof. Als es noch kein spieltaugliches Windows gab, musste man sich mit DOS-Speichereinstellungen herumschlagen. Grundsätzlich galt: Je aufwendiger das Spiel (**Ultima Underworld 2**), desto mehr Speicher war vonnöten. Insider wussten Dinge wie: Mittels Eintrag in die Autoexec.bat lässt sich der Maustreiber in den hohen Speicherbereich laden, um mehr konventionellen Speicherplatz zu schaffen.

Die Top-5-Tests

1. **Dune 2** | Westwood
   Dune 2 brachte den Stein der Echtzeit-Strategiespiele ins Rollen.
2. **The Incredible Machine** | Dynamix
   Bizarre Apparaturen und Kettenreaktionen – ein innovatives Denkspiel!
3. **Battle Chess 4000** | Interplay
   Animierte Schachfiguren, Wahnsinn! Damalige Grafikwertung: 92%
4. **Police Quest 1 (VGA)** | Sierra
   Der Adventure-Klassiker im Hochglanzgewand: VGA-Grafik!
5. **Sim Life** | Maxis
   Wie das Leben so spielt: Sim Life simuliert Leben.

Am 05. März erscheint die PC Games **4/2003**

VORSCHAU

Das Fantasy-Highlight **Spellforce** macht Fortschritte – wir zeigen sie. Auch **Black & White 2, Halo, GTA Vice City, Breed** und Shinys **Matrix** sind reif für ein Update. Und (endlich) zeigt Blue Byte erste **Siedler 5**-Bilder!

TEST

Fest zugesagt: **Praetorians**, das 3D-Taktikspiel der **Commandos**-Schöpfer. Außerdem im Test: Tom Clancy's Antiterror-Thriller **Raven Shield**, die Weltraum-Saga **Freelancer** und das rasante **DTM Race Driver**.

TIPPS

Die besten Waffen, die besten Taktiken, die geheimsten Secrets: Unsere Shooter-Profis nehmen **Unreal 2** auseinander, belagern **Praetorians**-Festungen und fahren die **DTM**-Konkurrenz in Grund und Boden.

CD/DVD

Oft gestellte Frage: „Wie läuft eigentlich **Unreal 2** auf meinem PC?" Antwort: Probieren Sie's aus – die spielbare Demo gibt's bei PC Games. Außerdem: **Sim City 4** und **DTM Race Driver** zum Ausprobieren!









VORAB-INFOS AB 04. MÄRZ AUF WWW.PCGAMES.DE!



Change direction

Neu**
▸ Aureon 5.1 Fun Games
€ 99,99*

▸ Homearena 5.1
€ 109,00*





Immer im Kreis herum wird auf Dauer eintönig. Geradewegs zu neuen Ufern bringt Sie die Special Edition **Aureon 5.1 Fun Games**, eine Soundkarte, die auf 6 Kanälen alles an Abwechslung herausholt, was in aktuellen Spielen steckt. Die beigelegten Top-Spiele Splinter Cell™, Morrowind™ und Warcraft III™ liefern gleich den besten Beweis. Und das dazugehörige Headset sorgt dafür, dass Sie auch bei größter Spannung nie die Orientierung verlieren. Ach ja, noch etwas: Die Surroundspeaker-Komplettlösung **Homearena 5.1** versetzt Sie im Handumdrehen mitten hinein ins Geschehen! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Karstadt, Masters, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in Euro ** In Kürze erhältlich